

2'75 €
458 Ptas.
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION·NINTENDO 64·DREAMCAST·PS2·GAME BOY·GAMECUBE·GAME BOY ADVANCE·XBOX
200 PÁGINAS
HOBBY CONSOLAS
¡¡NO TE LO PIERDAS!!
• Los nuevos juegos de Star Wars
• 14 páginas de trucos
• Las luchadoras más sexys
• Última hora de XBox y GameCube
REPORTAJE ESPECIAL LUCHA
Tekken 4, Virtua Fighter 4, Soul Calibur 2, Dead or Alive 3...
¿BUSCAS PELEA?
MÁS DE 60 JUEGOS NUEVOS
PS2
MAXIMO
DYNASTY WARRIORS 3
MOTO GP 2
MAX PAYNE
DEUS EX
NO ONE LIVES FOR EVER
SUIKODEN 3
SOUL REAVER 2
TONY HAWK 3
BALDUR'S GATE
RAYMAN M
STARFIGHTER 2
RACER II
PSONE
TONY HAWK 3
MONSTERS INC.
HARRY POTTER
¿QUIERE SER MILLONARIO?
GB COLOR
HARRY POTTER
RESIDENT EVIL
GB ADVANCE
DOOM
WARIO ADVANCE
CHUCHU ROCKET!
DREAMCAST
VIRTUA TENNIS 2
REZ
FLOIGAN BROTHERS
SPECTACLE SOCCER
GAME CUBE
SUPER SMASH BROS
VIRTUA STRIKER 3
ROGUE LEADER
XBOX
PROJECT GOTHAM
STARFIGHTER
...y muchos más
GUÍAS IMPRESCINDIBLES
HARRY POTTER
PS One · GBC
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
DEVIL MAY CRY
2ª Parte
HOBBY
SUPLEMENTO GRATUITO
Suplemento gratuito de 36 páginas
8 424094 810017 00124
Nº 124
Portugal 2,75 € - 551 $ Cont.
¡¡LAS 3 MEJORES GUÍAS PARA ESTAS NAVIDADES!!

MANDO YO!

GARNIER FRUCTIS STYLE



www.fructis-style.com

FRUCTIS STYLE. HAIR STYLE REVOLUTION

GARNIER

Editorial

Sumario

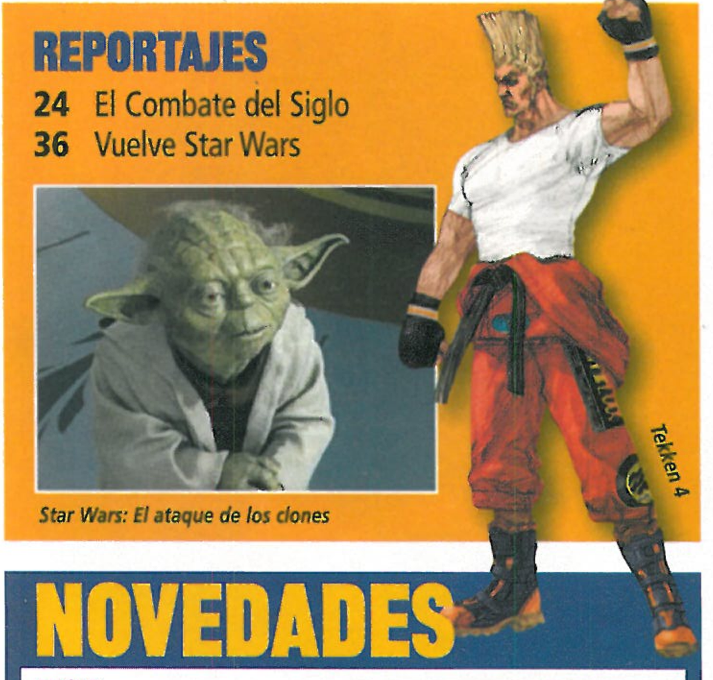
Número 124

www.hobbyconsolas.es

AÑO NUEVO, CONSOLAS NUEVAS

Otro año que se nos va y otro número más de Hobby Consolas realizado con toda la ilusión del mundo para que paséis las fiestas lo mejor posible. Y mientras lo estábamos escribiendo, hemos analizado lo que nos han deparado estos doce meses que ahora despedimos, y la verdad es que nos hemos llevado una inmensa alegría. Porque este año se ha hablado de crisis en el mundo de los videojuegos, pero nosotros estamos convencidos de que no ha sido así. Es cierto que el relevo generacional no ha sido fácil, con unos comienzos modestos de PS2, pero al final esta consola ha logrado ganarse a los usuarios a base de grandes juegos y un precio irresistible, estabilizándose plenamente a finales de este 2001. También hemos asistido al nacimiento de Game Boy Advance (que está teniendo unas ventas impresionantes), de Game Cube y de Xbox, señal de que la industria sigue apostado muy fuerte por los videojuegos. Pero lo mejor es que ya nos estamos frotando las manos con este naciente 2002, que va a ser sin duda el mejor año en la corta pero intensa historia de los videojuegos. La razón es que vamos a tener por fin coexistiendo a las tres consolas más alucinantes de la historia: Game Cube, Xbox y PS2. Un acontecimiento histórico del que os daremos buena cuenta desde estas páginas, mes tras mes, como siempre con la mejor y más completa información. En fin, no nos enrrollarnos más: sólo desearos que paséis unas estupendas Navidades, que disfrutéis con este jugoso número que os hemos preparado y que el nuevo año nos traiga a todos una enorme ración de juegos con los que disfrutar. ¡Felices fiestas!

REPORTAJES



Star Wars: El ataque de los clones

Tekken 4

NOVEDADES

PS2

Tony Hawk 3

PLAYSTATION

GAME BOY COLOR

DREAMCAST

GAME BOY ADV.

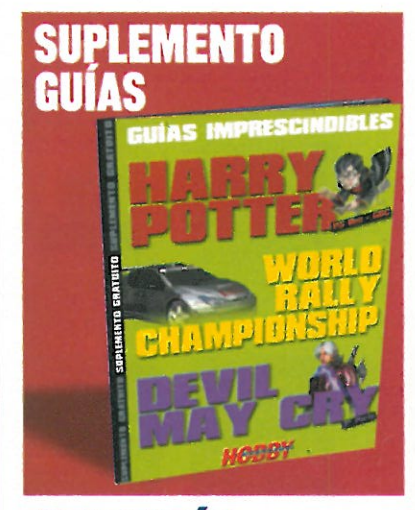


Soul Reaver 2

BIG IN JAPAN

PREESTRENO

SUPLEMENTO GUÍAS



Y ADEMÁS...



PLAY MORE



WWW.XBOX.COM

LA QUINTA COLUMNA

Terror

Creo que todos estamos de acuerdo en que los "survival horror", o sea, las aventuras de terror, son juegos muy divertidos, apasionantes diría, que desde luego nos hacen vivir sensaciones increíbles. Tal es así, que la proliferación de este género en los últimos tiempos ha sido notable, y pocos son los meses en los que alguno de ellos no aparece por nuestra revista. "Más sin embargo" (como diría una amiga mía) he decidido profundizar en el tema (ya sabéis como me aburro cuando no me estoy haciendo fotos con Lara Croft...) y he llegado a conclusiones muy interesantes.

Por ejemplo: la práctica totalidad de todos los juegos de terror se desarrollan en Japón y Europa: Capcom (Resident, Onimusha) y Konami (Silent Hill) por un lado y Eidos (Soul Reaver) e Infogrames (Alone in the Dark) por otro, son las compañías que casi exclusivamente copan la programación de este tipo de juegos. En Estados Unidos hay muy buenos equipos de programación, pero parece que no están interesados en este género. ¿La explicación? Yo creo que los americanos, siempre dispuestos a ser los mejores en todo, no están por la labor de competir en un género que saben que otros dominan a la perfección y van a optar por hacer juegos de terror disparatado, del estilo de "Scary Movie", y cosas así. Ya veréis.

Otro ejemplo: al principio estos juegos nos presentaban a humanos en pleno conflicto existencial con zombies (vamos, que se mataban -o comían- unos a otros) pero tras algunos años de evolución la tendencia es otra. Como hemos visto en Soul Reaver o Devil May Cry, ahora los protagonistas, es decir, los buenos, son vampiros redimidos, criaturas del mal que se han pasado al otro bando. Es una forma de rizar el rizo, pero quién sabe hacia dónde nos llevará este camino, ¿Veremos en un futuro a un zombie que ha vuelto a la vida, pero después se ha convertido en vampiro, para tras un viaje en el tiempo reencarnarse en un caballo alado, luchando a brazo partido contra un ejército de.. qué se yo... viejecitas armadas con gigantescos bastones que han sufrido una transfomación génetica tras una indigestión de virus de leche condensada?

En fin, ahí os dejo estas cuestiones para que reflexionéis durante estas fiestas. ¡Feliz Año a todos!

Manuel Del Campo.

¡Alucina con las luchadoras más explosivas!

CHICAS DE ARMAS TOMAR

El género de la lucha se ha convertido en la pasarela perfecta para que las féminas más exhuberantes (y con peor genio) del mundo de los videojuegos nos muestren sus curvas. Estas son las que más nos gustan a nosotros... ¿Cuál de todas es vuestra preferida?

JENNY BURTORY: «LA SALVAJE»

Juego: **BLOODY ROAR**
Medidas: 86-54-82
Estilo de lucha: Arañazos

VALORACIÓN: Bajo esa apariencia de angelito, Jenny es una verdadera bestia (y nunca mejor dicho). No teníamos ni idea de que las alas y orejas de murciélago le pudieran sentar tan bien a nadie, aunque a lo mejor tiene algo que ver eso de luchar "en cueros" cada vez que se transforma.

LO QUE LE FALTA: Ya sabemos que estamos en pleno invierno, pero le vendría bien un buen bronceado.

NINA WILLIAMS: «TACONES ALTOS»

Juego: **TEKKEN**
Medidas: 85-59-82
Estilo de lucha: "Tacón-Fu"

VALORACIÓN: Aunque tiene pinta de mujer fría, Nina es capaz de derretir al más pintado. Enfundada en un sus pantalones de cuero o con minifalda, lleva más de 5 años peleándose con la familia de «Tekken», y debemos reconocer que cada día está más... en forma.

LO QUE LE FALTA: ¿Qué tal un poco más de simpatía?

CHUN LI: «PIERNAS DE GOMA»

Juego: **STREET FIGHTER 2**
Medidas: 98-59-92
Estilo de lucha: Karate

VALORACIÓN: Con tanta agilidad, aún no nos explicamos cómo logra hacer el helicóptero sin que se le vea nada. Eso sí, estamos encantados con la mallas que luce en la serie Alpha.

LO QUE LE FALTA: Estarse quieta, que no para esta chica...



NINA ARMSTRONG: «MISS BIKINI»

Juego: **DEAD OR ALIVE**
Medidas: 120-60-90
Estilo de lucha: Mazas

VALORACIÓN: Nina es la mejor "provista" para la lucha. No dudamos que debe ser la reina del cuerpo a cuerpo, y seguro que no se hace daño al caer de bruces, pero nosotros la hemos tomado un cariño especial desde que se probó este bikini para participar en «Dead or Alive 2».

LO QUE LE FALTA: Algo más de espacio en el escenario del combate...

VANESSA LEWIS: «ABDOMINALES»

Juego: **VIRTUA FIGHTER 4**
Medidas: 89-60-84
Estilo de Lucha: ¡Intimidación!

VALORACIÓN: ¿Y qué si está más cachas que cualquier tío? Vanessa no es sólo la luchadora más dura (en todos los sentidos) sino que tiene unos ojos negros capaces de enamorar a los que se cruzan en su camino... y en cuanto al resto de su cuerpo, juzgad vosotros mismos.

LO QUE LE FALTA: Sin lugar a dudas, más "capacidad pulmonar".

IVY VALENTINE: «AFILADA»

Juego: **SOUL CALIBUR**
Medidas: 95-62-90
Estilo de lucha: A latigazos

VALORACIÓN: No sabemos si nos gusta por su pinta de chica mala o por cómo le sienta el látigo, pero el caso es que cada vez que se da la vuelta para ejecutar un golpe especial a nosotros se nos cae la baba. Lo malo es volver a empezar el combate después de que nos haya cortado los... brazos.

LO QUE LE FALTA: Faltarle,, faltarle...lo que si sabemos es lo que NO le falta...

CHRISTIE MONTEIRO: «LA CHICA DE IPANEMA»

Juego: **TEKKEN 4**
Medidas: 83-56-85
Estilo de lucha: Capoeira

LO QUE TIENE: La abertura de su pantalón y su bikini bastan para cegar a cualquiera.

LO QUE LE FALTA: Bueno, por decir algo, quizá unos kilillos más ¿no?

MAI SHIRANUI: «REBOTES»

Juego: **FATAL FURY**
Medidas: 102-70-96
Estilo de lucha: En DOS (palabras) Im-presionante



LO QUE TIENE: Da gusto ver luchar a esta chica sólo por el saltito que pega cada vez que gana un combate, no nos extraña que lleve un abanico para reanimar a los contrincantes después de la primera impresión. ¿Cuánto tendremos que esperar para que los luchadores de SNK se pasen a las 3D?

LO QUE LE FALTA: Un poco de tela en el vestido... ¿o no?

Mola

- **Que te encuentres por la calle un juego sin abrir en el portal.**
¡Pues cuando abras del todo el portal a lo mejor te encuentras una consola y todo!

- **Jugar con la PS2 de mi novio, aunque me regañe porque le pongo nervioso cuando lo hago mal.**
Mientras no te regañe por ser mejor que él, no hay problema, porque no te regañará muchas veces...

- **La "chavalilla" que pusisteis el número anterior en El Sensor... ¡Si es que videojuegos con esos monumentos siempre triunfan!**
¿Verdad que sí? Si ya le tenemos dicho a Miyamoto que cambie a la princesa de Mario por algo así, pero oye, él sigue erre que erre con la "entrañable" Peach...

- **El GTA3... ¡qué realismo! Si hasta las mujeres de "vida licenciosa" se comportan de forma realista.**
Vaya, desde luego hay que ver en qué cosas te fijas. Por lo menos serás mayor de edad, ¿no? ¿Que no? ¡Pues tira ahora mismo ese juego, malvado!

- **Que los mejores programadores del mundo mundial (Suzuki, Miyamoto, etc.) se "arrejuntaran" para hacer un juego. ¡Sería el juego total!**
Eso, y que lo protagonizaran ellos mismos, y se llamara "Super Programator Bros. Melee". ¡A ver si se animan!

- **El nuevo Grand Theft Auto. El juego es una auténtica pasada, aunque le falta una "fragoneta" para darle realismo al juego (incluso podían hacer una versión ambientada en España).**
Eso, con un protagonista que se llamara Ramón Heredia y se pudiera poner Estopa en la radio, ¿no? Oye, pues no es mala idea ahora que lo dices...

- **Que en Japón, las tragaperras no tengan los limoncitos y fresitas tradicionales, sino que usen RPG's y te den los premios que consigas.**
¿Y si pierden y el malo de turno acaba dominando el mundo qué pasa? ¿Te arruinas?

El vocabulario de Silent Hill 2, da miedo.
Hombre, es para mayores, pero aún así, yo creo que al gordito ese de las pantalla no era miedo precisamente lo que le daba, sino otra cosa...

LISTAS de los más vendidos *del 1 al 15 de Diciembre*

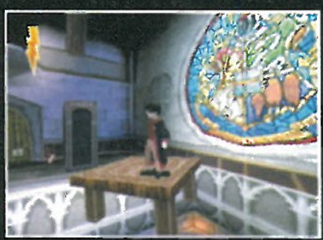
España

1. Devil May Cry .... (PS2)
2. Harry Potter y La Piedra Filosofal .... (PS)
3. Pro Evolution Soccer .... (PS2)
4. World Rally Championship .... (PS2)
5. Pokémon Cristal .... (GBC)
6. Silent Hill 2 - Digipack .... (PS2)
7. Grand Theft Auto III .... (PS2)
8. Gran Turismo 3 A-SPEC .... (PS2)
9. Jak & Daxter .... (PS2)
10. Harry Potter y La Piedra Filosofal .... (GBC)

Datos proporcionados por Centro Mail.



DEVIL MAY CRY. El amigo Dante se ha subido "a la parra". ¡A ver quién le baja!



HARRY POTTER: Este mago no necesita trucos para vender juegos como churros.

Listas de ventas en España por consolas

PlayStation 2

1. Devil May Cry
2. Pro Evolution Soccer
3. World Rally Championship
4. Silent Hill 2
5. Grand Theft Auto 3

Nintendo 64

1. Pokémon Stadium 2
2. Mario Party 3
3. Paper Mario
4. Excitebike 64
5. Perfect Dark

Dreamcast

1. Shenmue 2
2. Virtua Tennis 2
3. HeadHunter
4. Shenmue
5. Sonic Adventure

Game Boy Color

1. Pokémon Cristal
2. Harry Potter y la piedra filosofal
3. The legend of Zelda: Oracle of Ages
4. The legend of Zelda: O. of Seasons
5. Super Mario Bros. Deluxe

PlayStation

1. Harry Potter y la piedra filosofal
2. FIFA Football 2002
3. Syphon Filter 3
4. Metal Gear Solid Band
5. Gran Turismo 2 (Platinum)

Game Boy Advance

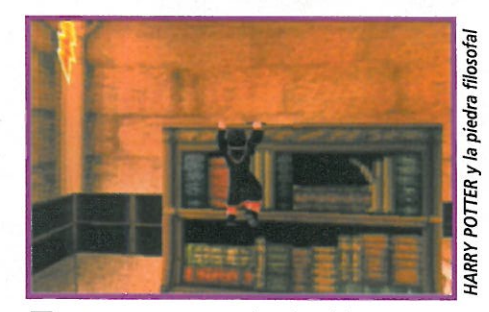
1. Harry Potter y La Piedra Filosofal
2. Mario Kart Super Circuit
3. Wario Land 4
4. Spyro: Season of Ice
5. Super Mario Advance

U.S.A.

DEVIL MAY CRY

1. Devil May Cry .... (PS2)
2. Grand Theft Auto 3 .... (PS2)
3. Madden NFL 2002 .... (PS2)
4. Tony Hawk's Pro Skater 3 .... (PS2)
5. Pokémon Cristal .... (GBC)
6. Spy Hunter .... (PS2)
7. NBA Live 2002 .... (PS2)
8. Mario Kart: Super Circuit .... (GBA)
9. NBA 2K2 .... (DC)
10. Tony Hawk's Pro Skater 2 .... (PS)

Gran Bretaña



HARRY POTTER y la piedra filosofal

1. Harry Potter y La Piedra Filosofal . (PS, GBC, GBA)
2. WWW Smackdown! Just Bring It ..... (PS2)
3. FIFA 2002 .... (PS2, PS)
4. Grand Theft Auto 3 .... (PS2)
5. Pokémon Crystal .... (GBC)
6. Burnout .... (PS2)
7. Gran Turismo 3 .... (PS2)
8. Mario Kart Super Circuit .... (GBA)
9. Crazy Taxi .... (PS2, DC)
10. Tony Hawk's Pro Skater 2 .... (PS, DC)

Japón



DRAGON QUEST IV

1. Dragon Quest IV .... (PS)
2. Super Smash Bros DX .... (GC)
3. All Star Pro Wrestling II .... (PS2)
4. Seaman Forbidden Pet .... (PS2)
5. Rez .... (PS2, DC)
6. Pop n' Music 5 .... (PS)
7. Busin: Wizardry Alternative .... (PS2)
8. Pachusiro Aruze Kingdom 5 .... (PS)
9. Shinsangoku Musou 2 .... (PS2)
10. Pikmin .... (GC)

Ni fu ni fa

• FIFA 2002, comparándolo con Pro Evolution es como lo de "mucha camiseta, y poco jugador".
O como lo del detergente, que "si encuentras algo mejor..."

• Tener que gastarme 80.000 pelas para tener la mejor consola... ¡decidido! ¡No me la voy a comprar!
¡Hala! Dí que sí, con lo barato que resulta jugar con la "Barby", nos vamos a andar nosotros con tonterías.

• El nuevo sistema de pases que trae el FIFA 2002 de PSOne.
La verdad es que el sistema es tan raro, que no nos extraña que "pases" de él...

• Los comentarios jocosos de la sección "Otras novedades": algunos pecan de falta de originalidad, pero otros son realmente geniales.
Es como los juegos que salen en ella: algunos pueden ser muy divertidos, pero otros son realmente "morralla".

• El "prota" de Final Fantasy X... es un poco hortera, ¿no?
Pues sí, tú, o sea, de verdad, con ese collar que no le pega nada con la chaqueta de polyester, te lo juro por la cobertura de mi móvil con "guap".

• Que Snake tenga un sucesor con cara de afeminado.
Tu no le has visto manejar el rifle sniper, ¿no? Porque si no, no te meterías con él así, tan a la ligera.

• Que no puntuéis al Pro Evolution como se merece: con el logaritmo neperiano de 2'68811 elevado a 43.
Decidimos ponerle la integral, desde 0 a 3, de $30x^2$ y sumarle el logaritmo de 0.

• Que siga temblando de auténtico miedo con sólo pensar en un juego de Britney Spears en mi consola. ¡Ni en mis peores pesadillas!
¿Pesadillas? ¡Pero si aquí llevábamos meses suplicando algo así!

SUBEN

▲ GTA 3, que desde la fecha de su lanzamiento se ha alzado con el primer puesto en las listas de ventas de media europa.

▲ RAYMAN, que acaba de alcanzar los 10 millones de juegos vendidos desde que Ubi creara al personaje en 1995.



VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

¿Y tú qué opinas?

¿OS PARECE REALMENTE IMPORTANTE QUE LOS JUEGOS VENGAN TRADUCIDOS Y DOBLADOS AL CASTELLANO? La pregunta se las trae, pero las respuestas que nos habéis dado no son menos interesantes:

• En los RPG o aventuras es vital que vengan traducidos como mínimo, porque si no, no te enteras mucho de qué va la historia, que al fin y al cabo es el objetivo del juego.
(José Muzas)

• Si un juego que te gusta no viniera ni traducido ni doblado sería una mala noticia y perdería muchos puntos aquí en España, como ha sido el caso de Shenmue II.
(Alejandro Rubio)

• Se debe evitar a toda costa casos como los de Shenmue o Zelda: Ocarina of Time. El español es el tercer idioma más hablado en el mundo, y la traducción sirve para atraer a más público hispano.
(Sergio Esparcia)

Y para el mes que viene: ¿ESTARÍAIS DISPUESTOS A PAGAR MÁS DINERO PARA QUE LOS JUEGOS EN DVD INCLUYERAN ALGÚN EXTRA?

BAJAN

▼ DEVIL MAY CRY, cuya versión PAL no está a la altura del original de Capcom. ¿Para cuándo podremos disfrutar de una conversión a 60 Hz y sin las dichosas bandas negras?

▼ GTA 3, que acaba de ser censurado en Australia por sus grandes dosis de violencia.

la web de moda

Atentos porque esto es una auténtica pasada. Resulta que Nintendo y Sega han sacado una versión del juego Super Monkey Ball de Game Cube... ¡para Internet! Usa tecnología flash, se juega con el ratón y os aseguramos que es de lo más adictivo que hemos probado nunca. ¡No os lo perdáis!



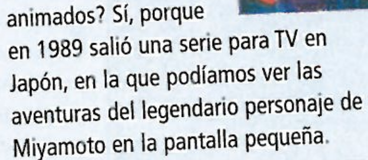
http://www.elrellano.com/flash/flashnw.shtml



La publi del mes
Miss "camiseta mojada"

Cuidado con babear encima de la revista (no la Hobby, sino la de la publi... bueno, tampoco lo hagáis en la Hobby), porque la imagen que veis a la izquierda tiene truco. Y es que estas chicas, que están tan guapas con sus trajes de neopreno listas para jugar a «Splashdown», se quedan en esos impresionantes (¡y minúsculos!) bikinis cuando se echa un poco de agüita sobre la foto. ¡Estos chicos de Infogrames tienen unas ideas geniales!

sabías qué...



...la nueva entrega de Zelda no será la primera vez que veamos a Link con un look de dibujos animados? Sí, porque en 1989 salió una serie para TV en Japón, en la que podíamos ver las aventuras del legendario personaje de Miyamoto en la pantalla pequeña.

No Mola

• Que mi novia me diga que si meto otra consola en casa, salimos yo y las consolas por la ventana.
Prueba a meter otra novia en casa, que traiga sus propias consolas... y que limpie las ventanas ¿Ves qué fácil?

• Que seais unos vendidos, ¿que para vosotros no existe Game Cube?
No hombre, si no hemos hecho ningún reportaje sobre ella, ni hemos hablado de una saga exclusiva llamada... ¿Resident Evil? ¿Se llamaba así?

• El Shenmue II "extranjero", con todo en inglés.
¿Todo? Espera a oir hablar a Ryo y verás qué sorpresita tan "agradable" te llevas. Mucho nos tememos que habrá que practicar nuestro "Wakarimasen nihongo" para entenderlo...

• Que en España no vamos a poder jugar con el Dead or Alive "especial" con las chicas "en pelota picá".
No te creas, si no es para tanto, después de un par de combates te cansas de tanto "golpe de efecto" (ejem).

• Que Capcom haya traicionado a Sony dejando de hacer juegazos como Resident Evil.
Si al menos los hubiese dejado de hacer... pero lo peor para Sony es que se ha pasado "al enemigo".

• Que yo quisiera pillarme una PS2, y van y me compran la Dreamcast.
Qué sufrimiento, soportar HeadHunter y Virtua Tennis 2 ¡Te compadecemos!

• Que Hobby Consolas salga cada mes, tendría que salir cada semana. Así no nos desesperaríamos, ¿no?
Siempre puedes comprar un número cada semana, aunque los tengas repetidos. Si es por dar ideas...

• Que no pongáis los nombres de los lectores en la sección ¡Qué me dices!, por si conoces al sujeto...
De "sujetos" nada, chaval, que están bien sueltitos, ¡y a lo mejor, si nos ven por la calle les da por vengarse!

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Enrique Gómez del Río, Miguel Ituerza, José Carlos Hernanz Antúnez, Javier Rubio Carracedo, Chayi, Sergio, Marta Doménech, José A. Tinoco Martín, Dani Bermúdez, Verga, Jose Rivadulla, Antonio, Justo Cantera Gorostiza, Cristian Reinaldos Gómez, Maria del Mar Quirell de José, Diego García Cal, Tuga López, y tres e-mails anónimos más.



¡¡Te regalan un calendario Pokémon 2002!!

Nintendo Acción

Dos temas estrella este mes en Nintendo Acción. El primero, doble póster de Pokémon que te llevas por todo el morro. Por una cara un estupendo calendario para iniciar el año con alegría, y por la otra 100 fichas con los 100 Pokémon de Oro, Plata y Cristal. Si aún no has salido corriendo a por tu ejemplar, toma nota del segundo tema: reportaje especial con más de 50 ideas para regalar Pokémon esta navidad. ¿Convencido? Seguimos. ¡¡Comentamos las aventuras de Harry Potter en GB Color y Advance!!, reviews de Resident Evil Gaiden, El planeta de los Simios... y mucho más. Sólo en Nintendo Acción.



Feria de Navidad con Micromanía

Micromanía

Estas Navidades se presentan muy felices en asuntos de juegos. Y muy guerreras. Vuelve la Segunda Guerra Mundial. Y Micromanía te enseña los mejores juegos que se han hecho sobre ella en este nuevo número de tu revista favorita. Hemos jugado con la primera versión beta existente de Medal of Honor y analizamos a fondo el espectacular Return to Castle Wolfenstein. ¿Quieres saberlo todo sobre estos dos impresionantes juegos? Sólo tienes que abrir las páginas de Micromanía para enterarte de cómo son y lo que te puedes esperar de ellos. Pero, claro, en estas fechas aparecen muchas más novedades y títulos. Como Battle Realms, el esperado juego de Liquid Entertainment que hemos revisado de arriba a abajo. También te hemos preparado muchos más artículos y reportajes, como una preselección de los mejores títulos aparecidos a lo largo del año 2001 para que seas tú quien vote y decida.



Estrategia a tu medida

Computer Juegos

Los retos en la historia de la civilización humana nos aguardan en el juego de estrategia que preside nuestra portada este mes, Empire Earth. Sólo el Test al que hemos sometido el juego, en los 36 ordenadores del laboratorio de Computer Hoy Juegos, podrá corroborárnoslo. Con el mismo rigor ocupan también nuestra sección Test FIFA 2002, Grand Theft Auto 3 y Stronghold. Más estrategia, pero esta vez puesta en práctica, en Trucos con todo lo necesario para alcanzar la victoria en Age Of Empires II: Edición Gold y en las últimas misiones de Comandos 2 Men Of Courage. Y en nuestra sección Hardware hemos puesto a prueba diez de los mejores Gamepads del mercado. Con ánimo de cumplir vuestros deseos, hemos reunido un surtido bazar en el que sorteamos 450 regalos valorados en 20.400 euros (3.400.000 Ptas.) Y ya por si esto fuera poco, os ofrecemos, de regalo, uno de los juegos que ocupan el salón de la fama: Unreal, considerado uno de los mejores juegos de acción de la historia.



PlayManía te sorprende en Navidad

PlayManía

La revista líder de PlayStation, te ha preparado para estos días navideños dos sorpresas irresistibles. Para empezar, te regala una guía de 32 páginas con la solución completa de Silent Hill 2, que podrás guardar en la caja de tu juego. Además, ha preparado un bazar de regalos navideños en el que ellos mismos se convierten en Reyes Mago al darte la oportunidad de conseguir más de 250 premios, entre juegos, periféricos, consolas, películas, figuras, merchandising exclusivo... Por si fuera poco, PlayManía te ofrece un completísimo reportaje sobre el juego más impactante de la historia: Metal Gear Solid 2 para PS2; y te comentan las novedades más atractivas del momento: GTA III, Devil May Cry, Jak & Daxter, Baldur's Gate y muchas más... ¿De verdad te lo vas a perder? ¡Corre a por él!

Convierte tus DVDs a CD-ROM



PC Manía

De acuerdo, amig@. Tienes un reproductor de DVDs en casa, negro, impecable, muy mono... pero como tampoco sobra el dinero, no has podido comprar un lector para tu PC. ¿Qué hacer? Compra el número 27 de PC Manía, sigue los consejos de nuestro monográfico... ¡y podrás ver tus DVDs en el ordenador! ¡Y eso no es todo! También aprenderás a montar tu propia sala de cine en casa; a generar portales de Internet; y a comprar en la Red con todas las garantías. La propina viene en CD-ROM y no en euros: "Mi letra", el programa (¡completo!) de Data Becker. Casi ná. La revista indispensable para usuarios de PC.

Regalos a montones

Computer Hoy



Como todos los años por estas fechas, llega el momento de hacer regalos. Un bazar "informático" ofrece un montón de ideas para estas navidades a la vez que es posible participar en un sorteo con fines solidarios. En la sección de hardware se analiza un gran "surtido" de equipos y productos –monitor, portátil, grabadora, webcam, altavoces...– y en software los últimos títulos multimedia diseñados para los niños. Además, se ha llevado a cabo un test de reproductores DVD, y sigue el curso de Linux, este mes dedicado a configurar una conexión a Internet con este sistema operativo. Y la última entrega del curso de Office, donde se explica cómo funciona el programa Publisher y otras utilidades que incluye esta suite: sistema OCR, asistentes para guardar configuraciones... Al precio de siempre, 275 pesetas.



www.wrc.com

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship
con la serie especial **Peugeot 206** PlayStation 2.

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2000

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

DESAPARECIDO
PEUGEOT 206

Plateado, con muchas pegatinas,
personalizado para rallies.
Visto por última vez en
boxes del Rally de Córcega.
Urge encontrarlo, necesito para trabajar.

Se gratificará.

Preguntar por Sr. Grönholm (noches)

DESAPARECIDO PEUGEOT 206
+34 987 321 421

PlayStation 2



¿DÓNDE ESTÁN TODOS LOS COCHES
DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLIES?

El Peugeot de Marcus. El Subaru de Richard y el Mitsubishi de Tommy. Todos los coches del Campeonato del Mundo de Rallies están en WRC. Y todos los rallies. Y todos los tramos y condiciones meteorológicas. Y todos los pilotos y copilotos. Y todos los ángulos de cámara que puedas imaginar. Y todo, en tu PlayStation 2. **World Rally Championship. Créetelo, es verdad.**

PlayStation 2



es.playstation.com



Square ya tiene muy avanzado el nuevo capítulo de la saga de RPG's

¡TENEMOS NUEVOS DETALLES SOBRE FINAL FANTASY XI EN PS2!

Poco a poco, despacito pero con buena letra, los chicos de Square están comenzando a revelar nuevos datos acerca de su próxima entrega de la saga **Final Fantasy**, que como todos sabéis transcurrirá íntegramente online. Los chicos de Square han revelado las tres razas de criaturas que aparecerán en el juego: Elvern (una especie de elfos), Tartar (algo así como si fueran hobbits, para los que estéis habituados al rol), y Hume (los humanos, claro). Todas ellas se relacionan en unos inmensos escenarios plagados de personajes. Además, encontraremos tres reinos distintos: Bastaque, Sandoria y Windus.

El juego va a ser uno de los llamados "mundos persistentes", es decir, que siempre están ocurriendo cosas aunque no estemos conectados, y cuando lo estemos podremos ver cómo se suceden el día a la noche en tiempo real. Por último, como podéis ver en las pantallas, ya se sabe que en el juego podremos conseguir chocobos... ¡pero qué chocobos! ¿Habéis visto que flipe de diseño? En fin, por el momento no Square no ha revelado nada más sobre el juego, salvo que su fecha de salida está marcada a principios del año 2002 en Japón... Vamos, ¡que ya está al caer! ¿Cómo y cuándo llegará aquí? En cuanto lo sepamos seréis los primeros en saberlo.

Unos entornos de lujo

Square ha declarado que está haciendo un enorme esfuerzo para crear un mundo imaginario totalmente creíble, que impresionará por su gran belleza y estará inspirado en la Edad Media, siguiendo el ejemplo de la exitosa novena entrega de la serie. Como veis, tiene muy buena pinta...



La enorme complejidad de los escenarios no implicará un descenso de la calidad técnica del juego, que incluirá los ya imprescindibles efectos de PS2.



Los tres reinos que compondrán el mapeado estarán llenos de vida.



Un rasgo muy destacables del juego será el gran tamaño del mapa.

¿Cómo será el juego en red?

El sistema de juego en red que utilizará PlayOnline (la red de Square) para Final Fantasy XI será bastante parecido al que ya vimos en el Phantasy Star Online de Dreamcast: un "mundo persistente" que se desarrolla de forma continua, avanzando en la historia estemos conectados nosotros o no.



En cada partida habrá decenas de personas a la vez en cada servidor.



Podremos comunicarnos usando más de 100 frases prediseñadas.



Para luchar, utilizaremos un sistema de combate en tiempo real, con la posibilidad de encontrarnos varias decenas de personajes en la pantalla.



Tres tipos de criaturas para elegir

Aunque por el momento Square no ha revelado de qué irá el argumento del juego, al menos ya sabemos con qué tipo de personajes vamos a participar en él. Por primera vez en la saga Final Fantasy, no todo serán humanos, puesto que también podremos seleccionar dos razas imaginarias. ¿No os recuerda todo esto un poco a "La Guerra de las Galaxias"?



No, estos no son personajes del juego, son "animalillos" del bosque...



Nos tocará enfrentarnos a unos bichos de un tamaño gigantesco.



Para que os hagáis una idea, los de las orejas picudas serán los "elverns", los pequeñitos serán los "tartar", y los que parecen humanos... eso, "humes".





Hideo Kojima ha desvelado en una entrevista que MGS2: Sons of Liberty no será la última entrega de la serie, sino que habrá otras



Kojima: "Habrá más Metal Gear Solid después de Sons of Liberty"

En la pasada edición del E3, que como sabéis se celebró hace seis meses en Los Angeles, Kojima declaró que, muy probablemente, **MGS2: Sons of Liberty** sería la última aparición de Snake en el mundo de los videojuegos.
Sin embargo, varios meses después ha declarado en una entrevista concedida a cierta publicación extranjera que sí, que lo más seguro que es que haya nuevos capítulos. Entre otras cosas, Kojima dijo que "realmente creo que **Metal Gear** tiene que seguir viviendo de alguna manera. Sin embargo, también pienso que es el momento de que le deje el puesto de director a otra persona. Así que yo haré el planteamiento inicial del próximo juego, pero no mucho más."
Y ya que estaba lanzado (o eso suponemos), tras este sorprendente comentario, Kojima aprovechó para "soltarse de la lengua" a gusto con otras curiosidades sobre **Sons of Liberty**, como que por culpa de las prisas con las que han tenido que acabar la versión americana del juego, "esta versión va a contener menos secretos de los que me hubiese gustado, pero lo bueno es que se las vamos a añadir todas a la versión japonesa" (y europea). Oye, a ver si va a resultar que, al final, merece la pena esperar estos meses de más, después de todo...



Solid Snake seguirá haciendo de las suyas en las próximas entregas...

Un pad adaptado a las manos de los nipones

¡El mando japonés de Xbox!

Seguro que con todo el "cachondeíto" que se había formado con la frase que dijo Bill Gates, de que "los japoneses las tienen más pequeñas", refiriéndose por supuesto a sus manos, todos estábais deseando ver cómo iba a ser ese famoso mando de Xbox adaptado al usuario medio nipón. Pues bien, aquí tenéis la primera foto: como se puede apreciar al compararlos, el japonés es mucho más pequeño, todos los botones están recolocados para que queden más cerca de los dedos y, en general, es más estilizado.



Aquí arriba tenéis el pad japonés de Xbox y a la izquierda el del resto del mundo. Curioso.





La nueva entrega del simulador de Codemasters llegará a finales de 2002 a PlayStation 2 y Xbox

¡AQUÍ TENÉIS LAS PRIMERAS IMÁGENES DE COLIN MCRAE 3!

Cuando los lectores de Hobby Consolas nos piden información, somos capaces de viajar al Polo Norte para dársela. Pero bueno, esta vez no hizo falta ir tan lejos, sino que durante los días 26 y 27 de noviembre nos fuimos hasta Manchester para conocer de primera mano como será el primer **Colin McRae** que llegue a las consolas de 128 bits (PlayStation 2 y Xbox).
Los genios de Codemasters nos confesaron que están trabajando codo a codo con los técnicos del equipo Ford, ya que el modo principal de **Colin McRae 3** estará enfocado exclusivamente a correr con el Focus del campeón escocés (un modelo que estará formado por más de 10.000 polígonos). Además, en el resto de modos también podremos pilotar todos los coches del campeonato oficial, algunos modelos históricos y, en palabras de Guy y Rick (los jefes de desarrollo) "también alguna que otra sorpresa".
Entre otras cosas, también vimos que el juego conservará el sistema de competición contrarreloj del campeonato real y todos los ajustes mecánicos de anteriores versiones, sólo que "esta vez los jugadores podrán notar los cambios en el control dependiendo de las modificaciones que le vayan aplicando al coche", es decir, que será el más realista de la serie.
Eso sí, no os preocupéis por las diferentes versiones, porque nos han asegurado que los juegos de Xbox y PS2 serán absolutamente idénticos y estarán en la calle en diciembre del año que viene, mientras que, según Rick "es posible que realicemos una versión para GC un poco más adelante". ¡A ver si es verdad!



La física del juego permitirá detalles como nieve y hojas que se mueven al pasar los coches.



El coche de McRae estará formado por diez mil polígonos, y se irá destrozando poco a poco.





El de la izquierda es Colin McRae, y a su lado está nuestro enviado, David Martínez. Si están tan serios es porque David le dijo que Carlos Sainz era mejor piloto que él...

LA OPINIÓN DE UN CAMPEÓN

Siempre quisimos saber lo que piensa el propio Colin McRae sobre el juego que lleva su nombre, así que aprovechamos nuestra visita al complejo M-Sport, el lugar donde el equipo Ford lleva normalmente a cabo sus entrenamientos, para preguntarle:

HC: ¿Qué otros juegos de coches habías probado antes de Colin McRae?
CM: Bueno, sobre todo me gustaban las máquinas de coches, las que tienen volante y todo eso, pero desde que salió Colin McRae, me gusta jugar en mi casa para practicar.

HC: ¿Se pierde realismo en la consola?
CM: No, creo que es un juego muy realista. En cada entrega se van añadiendo nuevos detalles, de manera que ni yo mismo sé qué será lo próximo. Es lo más parecido a ir en un coche de verdad durante la carrera.

HC: ¿En qué superficie prefieres jugar?
CM: Lo bueno del rally es que tienes a tu disposición todos los fenómenos climáticos y que puedes correr sobre gravilla, asfalto o tierra. A mí me gusta la variedad del juego, que te hace sentir como en el campeonato porque nunca sabes cómo va a estar la pista.

HC: ¿Cuál es tu labor a la hora de desarrollar el juego?
CM: Además de darles a conocer todos los datos reales de los coches, con la dinámica y el comportamiento sobre diferentes superficies, traté de explicarles cómo se siente el piloto al tomar curvas y en los demás aspectos de la conducción.



Después de soltarle lo de Sainz, David se atrevió a montarse en el coche con Colin.

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Mientras me como un trozo de turrón en la redacción y escribo la carta a los Reyes Magos pidiéndoles que nos traigan a todos una buena ración de juegos novedosos para el año que viene, me entero de un rumor que va a gustar a los usuarios de **Game Boy Advance**: el precio de los cartuchos para esta consola podría bajar durante el primer trimestre de 2002 gracias a la decisión de Nintendo de abaratar los costes de fabricación de los mismos. ¡A ver si los señores de Sony y Microsoft deciden hacer lo mismo con sus DVD para que no tengamos que pagar ningún juego por encima de las 9.000 pesetas! Y hablando de señores, supongo que ya habréis disfrutado con el peliculón del **Señor de los Anillos**, ¿eh? Pues aunque los señores de **Vivendi Universal** no suelten prenda, sé de buena tinta que se han hecho con los derechos para sacar varios juegos basados en la famosa epopeya de Tolkien, además de su libro introductorio de **El Hobbit**. Y no son los únicos, porque **Electronic Arts** también propiciará algún juego basado en la película a lo largo del año que viene. ¡¡Siiiiiiii!! Mi tesssooooorooo, como decía Golum con el Anillo Único...
Y justo cuando estaba recogiendo los bàrtulos para largarme a comerme un polvorón me entero de que Nintendo ha confirmado que el lanzamiento de **Game Cube** en Europa tendrá lugar durante el primer semestre del año, y no en septiembre como os dije el mes pasado. La fecha definitiva podría ser abril o mayo, y la cifra de consolas que se pondrían a la venta sería de 300.000. Bueno, y ahora os dejo, porque ya he conseguido enganchar una **Xbox** a un sistema de altavoces 5.1 y estoy flipando en colores escuchando a los enemigos de **Halo** venirme por todas partes. ¡Felices fiestas a todos y prósperas consolas nuevas, majetes!



Frodo, pronto te veremos el pelo (de los pies) en las consolas...

HC News PIRATAS

¿Queréis saber las últimas acciones de la Policía contra los listos que se aprovechan del trabajo de otros? Pues nada, seguid leyendo: sólo durante el pasado mes de noviembre, la Policía y la Guardia Civil detuvieron a 10 personas, e incautaron casi 3.000 CDs copiados con juegos de PlayStation y discos musicales, así como numerosas carátulas fotocopiadas (que también es delito, por supuesto) y otros materiales. Es interesante saber que algunas de las intervenciones fueron realizadas a partir de las denuncias que formularon algunas personas anónimas en el teléfono de la FAP (91 522 46 42).

Una idea de una empresa independiente

¡Una luz interna para GBA!

Después de dejaros los ojos en la pantalla de vuestra portátil, la mayoría de los poseedores de una GBA estáis deseando que Nintendo saque un modelo con pantalla retroiluminada, ¿a que sí? Pues bien, mientras Nintendo sigue sin decir nada al respecto, la empresa americana Portable Monopoly ha tenido la genial idea de desarrollar su propio sistema de iluminación (sin usar las "lucecitas" típicas, claro). El resultado lo tenéis en la imagen de al lado.
Se trata de unas pequeñas bombillas que iluminan alrededor de la pantalla, que se instalan dentro de la consola mejorando la visibilidad cuando jugamos en oscuridad. Las lucecitas se colocan alrededor de la pantalla, ya que si se colocaran dentro la luz no atravesaría la pantalla LCD y lo único que se conseguiría sería dejarla blanca. No es perfecto, pero es algo.



En España no se vende de momento, pero la esperamos.

Sony presenta el primer juego que usa un micrófono para su consola

El reconocimiento de voz en PS2 es una realidad

A partir del verano que viene en Japón podrán comprar el último grito en periféricos para PS2: el micrófono para el reconocimiento de voz. Hace unos días, los propios programadores de Sony nos mostraron cómo funcionaba el ingenio con el juego **Dekka Voice**, un título en el que tomamos el papel de un ajetreado policía nipón.



En cada una de las misiones que se nos encomiendan, el jugador puede mover al protagonista mientras, por ejemplo, da ordenes a un perro policía para que huela, busque, o corra por el mapeado. Hay otra misión en la que debemos convencer a un hombre para que suelte una bomba (determinadas palabras le ponen "nervioso", y otras le tranquilizan), y otras por el estilo.
Lo malo es que todavía no sabemos cuándo va a llegar esta maravilla de la tecnología a Europa, pero confiamos en que no tarde demasiado. Aunque, pensándolo mejor, si tarda, que tarde, pero que por lo menos lo veamos, ¿no?

La polémica empresa que creó el famoso emulador de PlayStation para Dreamcast ha tenido que cerrar definitivamente sus puertas

Bleemcast pasó a la historia

Hace unos meses prometimos daros toda la información disponible sobre el emulador Bleemcast, ese polémico programa que permitía jugar a varios títulos de PSOne en Dreamcast, como **FFIX**, **MGS**, **Gran Turismo**, y **Tekken 3**, con muchas mejoras técnicas (echad un vistazo a las pantallas y comparad). Sin embargo, no habíamos podido hacerlo hasta ahora debido a los continuos litigios entre Sony y Bleem -la creadora del programa- por la supuesta ilegalidad del emulador. Pero el problema se ha acabado, porque según declaraciones del presidente de Bleem, los continuos meses de juicios contra la todopoderosa Sony han acabado con los recursos financieros de esta empresa, y se ha visto obligada a cerrar sus oficinas. Si los usuarios de Dreamcast quieren jugar a estos juegos, tendrán que comprarse una PSOne...



Tekken 3 con Bleemcast (centro)



Final Fantasy IX con Bleemcast (centro)

La Nueva Generación de consolas arrasa en Estados Unidos con los lanzamientos de los nuevos sistemas de Microsoft y Nintendo

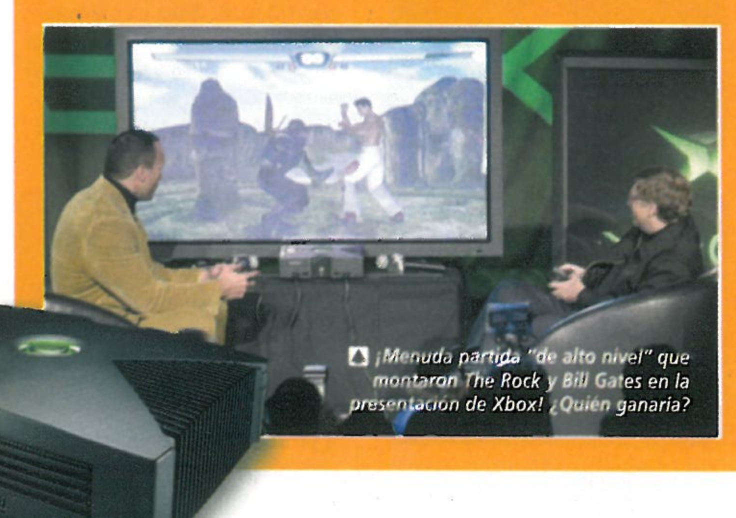
GAME CUBE VS. XBOX EN USA: ¿CUÁL HA SIDO LA MÁS VENDIDA?

¡Vaya semana de ajetreo que se han pasado los usuarios de EE.UU.! Sí, porque los días 15 y 18 de noviembre, fueron los elegidos por Microsoft y Nintendo para sacar sus nuevas consolas en el territorio americano. Y la cosa no pasaría de un lanzamiento de consolas más, si no fuera porque, por un lado, Xbox veía la luz por primera vez además en todo el mundo, y por otro, porque la expectación causada por la nueva generación de consolas era absolutamente enorme; y no sólo por ver si Microsoft arrasaba en su salida o por el contrario se daba "el batacazo", sino también por comprobar hasta qué punto Sony ha hecho bien en hacer lanzar su PS2 un año antes que sus competidoras.

XBOX



Como suele ser marca de la casa, Bill Gates organizó una mega-fiesta de lanzamiento de su consola en EE.UU., a la que asistió la estrella de la WWF "The Rock" (el que sale en la peli "El Regreso de la Momia"), y en la que el propio Gates acudió para entregar en persona una Xbox al primer comprador del mundo mundial –que se tiró toda la noche acampado a las puertas de los almacenes junto con decenas de "jugones" más-. A los pocos días se agotaron las 300.000 Xbox puestas a la venta y hubo que reponer rápidamente, pero parece que el elevado precio de la consola (y eso que allí cuesta 54.000 ptas al cambio.) hizo que algunos usuarios no se decantaran por ella. Eso sí, Microsoft asegura haber alcanzado la cifra de 1,1 millones de unidades "colocadas" en las tiendas en estos momentos, señal de que los empresarios confían plenamente en que se va a vender bien, y la compañía sigue empeñada en vender 1,5 millones de unidades en EE.UU. para el fin de año. Parece que a este paso puede lograrlo.



▲ *¡Menuda partida "de alto nivel" que montaron The Rock y Bill Gates en la presentación de Xbox! ¿Quién ganaría?*

GAME CUBE

Por lo visto, Nintendo no esperaba vender tantas consolas, o por lo menos eso se desprende al ver que tuvo que servir, apenas dos días después de sacar la consola en EE.UU., 200.000 unidades más para satisfacer la demanda. De hecho, las 500.000 GC que fueron vendieron en la primera semana han elevado a esta consola a la categoría de "la más rápidamente vendida de la historia", eso según declaraciones de Nintendo, claro. Pero lo más alucinante es que, por lo visto, los beneficios que ha dado la consola (98 millones de dólares) han superado al evento que se suponía que iba a ser el más millonario del año (el estreno de la peli de Harry Potter, que logró recaudar 93,5 millones de dólares). Y a todo esto, las previsiones de Nintendo para el fin de año son, al igual que en el caso de Xbox y de los números que consiguió PS2 el año pasado, de 1.500.000 consolas. ¡La cosa está increíblemente igualada!



▲ *El lanzamiento de Game Cube fue más "humilde", pero logró un éxito de ventas similar al de Xbox.*





HC News

LICENCIAS

Eidos y THQ se han hecho con dos interesantes licencias para desarrollar juegos que llegarán a nuestras consolas en los próximos meses. ¿Queréis saber cuáles? Pues la primera es la de los Juegos Olímpicos de Invierno 2002 de Salt Lake, cuyo juego saldrá antes de primavera para PlayStation 2, e incorporará las pruebas más importantes, como el Slalom, descenso de montaña, bobsleigh, y otros parecidos. La otra licencia es la de la marca de zapatillas y ropa deportiva FILA, que dará lugar a títulos como Fila Decathlon, un juego para GBA dedicado a varias pruebas atléticas de campo a través, y Fila World Tour Tennis, un juego de (¿adivináis?), tenis, que será lanzado para Xbox. Ambos saldrán aproximadamente en verano.

Según un estudio, la industria del videojuego ha crecido un 33% durante el año 2001

¿Quién ha dicho que había crisis en el sector?

A la empresa NPD Group, una compañía estadounidense dedicada a realizar estudios de mercado, no le cuadraba mucho eso de que el mercado de los videojuegos se encontrara en crisis. Así que, ni cortos ni perezosos, hace unas semanas se liaron a recopilar todo tipo de datos sobre todas las compañías de hardware y software del mercado, y por fin han dado con el resultado: que en el mundo de los videojuegos, ni hay crisis, ni cuatro gaitas.

El estudio explica que, después de haber pasado unos meses de incertidumbre por el cambio de generación consolero, la industria del videojuego está otra vez recuperando el terreno perdido, hasta el punto de que durante las últimas semanas se están alcanzando cotas de auténtico record en determinados campos, con un aumento general del 33% durante el año 2001.

En este mismo período, y hablando en datos concretos, se calculó que el aumento en la venta de consolas ha sido de un 62%, el mercado de los periféricos subió un 19%, las consolas portátiles un 17%, y los juegos, un 23%. Y todo ello, sin contar con la salida al mercado de Game Cube y Xbox, que con toda seguridad habrán reimpulsado el mercado en las últimas semanas. Aquí en España las perspectivas son, desde luego, excelentes cara a 2002, sobre todo porque a partir de marzo contaremos ya con las dos nuevas consolas.



Durante el 2001 se vendieron muchas más consolas que en todo el año pasado. ¿Dónde está esa supuesta crisis?

Los mejores pilotos del mundo, cara a cara en PS2, GameCube y Xbox

La "Carrera de Campeones" llegará en 2002 a las consolas de 128 bits

Activision se ha hecho con una de las licencias más jugosas del mundo del motor. Por ello, muy pronto podremos disfrutar en nuestra consola de la Carrera de Campeones que cierra la temporada de rally: una competición en la que los mejores pilotos de cada categoría se enfrentan en eliminatorias uno contra uno a bordo de los coches más potentes y divertidos, desde un Ford Escort de los 60 hasta el último Peugeot 206. Según los miembros de Climax (el equipo de programación), el mayor atractivo de **Race of Champions** "será la conducción, ya que hemos intentado trabajar igual que cuando en Hollywood trasladan una licencia, respetando la realidad pero haciéndola más espectacular". Así que podéis imaginar cómo serán los saltos, las colisiones, y sobre todo la destrucción de los más de 20 modelos que estarán disponibles en el juego. Por otra parte, este será el primer simulador con copilotos "vivos", que dar;an consejos y tomarán diferentes actitudes dependiendo de cómo lo hagamos durante la carrera. Aunque aún faltan bastantes meses para que salga, ya es fácil ver que en PS2 lucirá un apartado visual de auténtico lujo, mientras que las versiones de GameCube y Xbox, que aún no hemos visto, "llegarán unos meses más tarde, pero pensamos incluir algunas mejoras, como seis coches simultáneos en lugar de cuatro". Por último, la licencia de la Carrera de Campeones nos permitirá competir con los mejores pilotos de la temporada 2001, como Valentino Rossi (campeón del mundo de 500 cc.), Chus Puras o Allister McRae, que han proporcionado los datos técnicos necesarios para que el aspecto de este juego sea muy realista.









La destrucción y los saltos de los más de 20 coches que salen en el juego serán los aspectos más cuidados de este prometedor «Race of Champions».

TODAS LAS COMPETICIONES DEL MUNDO

Uno de los aciertos de «Race of Champions» será la posibilidad de competir en diferentes tipos de rally. Además del uno contra uno de Gran Canaria, tendremos a nuestra disposición circuitos "offroad" para buggies, pistas para 4 corredores, rallies por tramos cronometrados e incluso escaladas por la ladera de una montaña.









Llegan nuevas conversiones de juegos clásicos de 16 bits a Game Boy Advance

Ni Madrid ni Barça, ¡el mejor tridente está en GBA!

Pues sí, porque otras tres viejas glorias de los videojuegos se van a sumar al club de los títulos que vuelven con fuerza al mundo de los videojuegos a través de GBA: **Shining Force, Mortal Kombat** y **Super Mario World: Super Mario Advance 2**. ¡Que lleguen ya!

SUPER MARIO ADVANCE 2

Lanzamiento: FEBRERO 2002

Preparaos para rememorar vuestras mejores partidas con el mítico **Super Mario World** de SNES, porque Nintendo está preparando una versión absolutamente idéntica a la de aquel juego... ¡incluso con algunas mejoras técnicas en el sonido y un súper modo multijugador!





MORTAL KOMBAT ADVANCE

Lanzamiento: ABRIL/MAYO 2002

¡Por fin un **Mortal Kombat** en GBA! Pues sí, está siendo desarrollado por Virtucraft, y será una conversión del **Ultimate MK3**, con todos los ingredientes de la saga: los personajes digitalizados, los Frienships, Fatalities, y hasta una opción para dos jugadores con el cable link.





SHINING SOUL

Lanzamiento: VERANO DE 2002

A lo mejor el nombre no os suena, pero si os decimos que se trata de una nueva entrega de la saga **Shining Force**, con cuatro personajes para completar la aventura, y opción para 4 jugadores, a lo mejor comienza a entrarte un cosquilleo raro por la espalda... ¿a que sí?



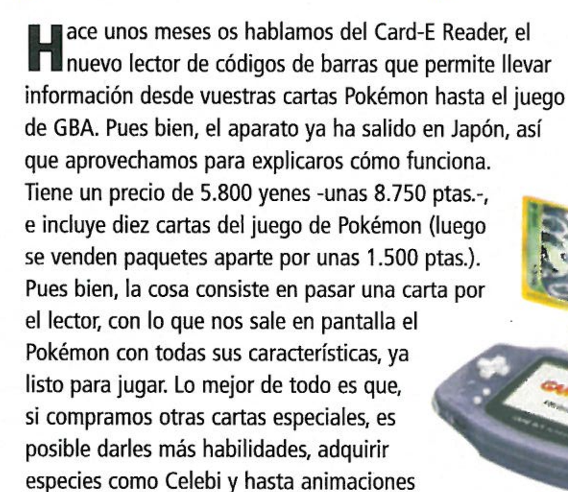


PLAYSTATION 3

¿Cuánto suele durar una consola en pleno estado de forma? Digamos... ¿unos cinco años? Pues bien, el presidente de Sony en Japón ha dicho que están considerando disminuir dicho período, y acelerar el desarrollo de la nueva consola de Sony "más de lo que habrían querido en un principio". ¿Y eso por qué? Pues porque, por lo que parece, el hecho de que Game Cube y Xbox vayan a salir un año después que su consola, unido a su teórica superioridad técnica, les ha hecho pensar en que dentro de unos añitos (hay quien habla de sólo 3 años...) podrían verse desplazados en la lucha por el avance en el mercado. ¿Será verdad? Ya veremos...

El lector de cartas para GBA ya es una realidad

¡El Card-E Reader está ya a la venta en Japón!



Hace unos meses os hablamos del Card-E Reader, el nuevo lector de códigos de barras que permite llevar información desde vuestras cartas Pokémon hasta el juego de GBA. Pues bien, el aparato ya ha salido en Japón, así que aprovechamos para explicaros cómo funciona. Tiene un precio de 5.800 yenes -unas 8.750 ptas.-, e incluye diez cartas del juego de Pokémon (luego se venden paquetes aparte por unas 1.500 ptas.). Pues bien, la cosa consiste en pasar una carta por el lector, con lo que nos sale en pantalla el Pokémon con todas sus características, ya listo para jugar. Lo mejor de todo es que, si compramos otras cartas especiales, es posible darles más habilidades, adquirir especies como Celebi y hasta animaciones nuevas. ¿Cuándo lo tendremos aquí? Ójala sea pronto...

Se espera que lo que queda de los 10 millones de consolas fabricadas se venda en breve

¡Dreamcast está a punto de agotarse en todo el mundo!

Si el atractivo precio actual de Dreamcast, y los juegazos de su catálogo, os tiene con el "gusanillo", no os lo penséis más, haceos con la consola ya mismo porque están a punto de acabarse. Y es que según ha anunciado Sega, los diez millones de consolas que se han fabricado están ya en las tiendas, así que quizá este mes se agoten para siempre. Eso sí, ya no tenéis que preocuparos por qué pasara con Internet, pues Sega Europa acaba de anunciar que en poco tiempo será posible elegir nuestro proveedor para todos los servicios de Internet, lo que incluye, por supuesto, el juego online.

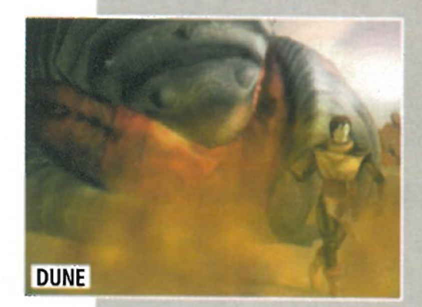




Las compañías incluyen cada vez más extras con sus juegos

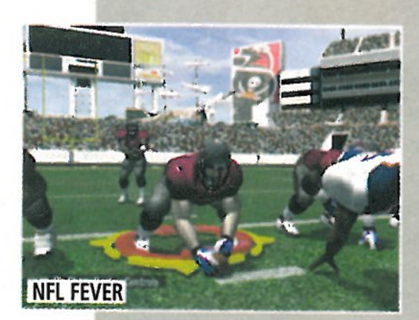
Unos juegos con mucho atractivo

PS2 y Xbox se van a convertir muy pronto en las primeras consolas en incluir, como ya hacen las películas en DVD, numerosos extras que vendrán dentro de las cajas de algunos de videojuegos. El primer título en hacerlo ha sido **Soul Reaver 2**, pero como ahora veréis, no va a ser el último.


DUNE

¡Las películas de "Zorro" y "Dune" de regalo!

En Cryo han pensado (y muy bien hecho, por cierto), que los juegos para PlayStation 2 basados en las licencias de películas famosas merecen un extra adicional. Así que, para nuestra alegría, van a incluir junto al juego de que se trate, un DVD con la propia película enterita. ¡Como lo leéis! Por ahora, los juegos que se acogerán a esta oferta serán **The Shadow of Zorro**, y también **Dune**. Eso sí, el juego verá incrementado su precio en unas 1.000 pelillas, pero bueno, el ahorro es más que notable.


NFL FEVER

Los juegos de Microsoft vendrán con sorpresa

Pues sí, porque nos hemos enterado que todos los títulos que salgan el día del lanzamiento de Xbox, y además hayan sido programados por alguna "first party" de Microsoft, incluirán junto al disco una demo de otro de los juegos de la compañía. Por ejemplo, con **Halo** vamos a poder probar un par de niveles del juego **Munch's Oddysee**, y con **NFL Fever**, vendrá una demo de **Fuzion Frenzy**. Está bien, ¿verdad?


FINAL FANTASY XI

La primera demo de FFXI vendrá en la Edición Especial de Final Fantasy La Fuerza Interior

Según parece, Sony ha decidido incluir en el pack japonés del DVD de La Fuerza Interior (que sólo saldrá allí), un disco con una demo de FFXI y un reportaje con la historia de la saga. Y diréis... "¿Y eso en que nos afecta?". Pues muy fácil, ¡en Japón los DVD tienen Zona 2, como en España! O sea, que si alguien lo compra en alguna tienda de importación, le funcionará sin problemas.

Internet on line

EL JUEGO ONLINE CON PS2 COMIENZA EN ABRIL EN JAPÓN

Sony Japón y la compañía de telecomunicaciónes NTT han anunciado que el mes de abril será la fecha a partir de la cual los japoneses podrán comenzar a jugar online con sus PlayStation 2. Los usuarios podrán conectarse mediante cable o ADSL, y se calcula que se acogerán unas 400.000 personas al servicio. ¿Cuándo llegará a nuestro país?

NINTENDO GANA A LOS CIBEROKUPAS

¿Qué eso eso de los "ciberokupas"? Son aquellos que se dedican a comprar direcciones de Internet conocidas, antes que la empresa propietaria de su marca, para luego venderlas a dicha empresa por un precio mucho mayor. Eso es lo que le había pasado a Nintendo con varias webs dedicadas a Pokémon, pero después de muchos juicios, han conseguido que el juez obligue a dichas páginas de Internet a devolver los nombres de dominio a Nintendo, y a pagarles una indemnización de más de 100 millones de pesetas. ¡Se querían pasar de listos!

SONY ENTRA EN LA "ZONA"

No es que a los directivos nipones de Sony les haya dado por el baloncesto, es que SCE acaba de firmar un contrato con la compañía proveedora de Internet llamada Zona, para que sea ella quien ofrezca los servicios de juego a través de Internet con PS2. ¡Por fin el juego online ya marcha! Según parece, esta compañía es la que ha ofrecido a Sony mayores garantías a la hora de asegurar unos equipos potentes y fiables, para que no haya problemas con la llegada masiva de usuarios de PlayStation 2.

HC News

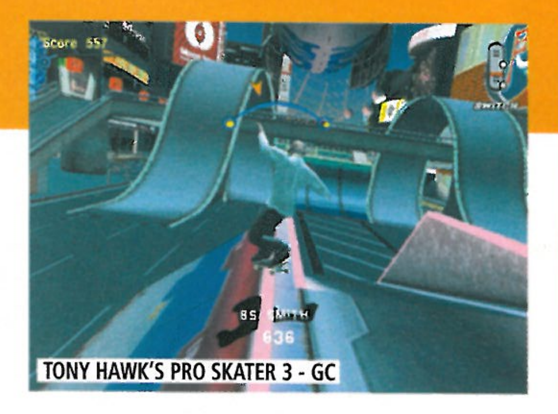
POKÉ-CUBE

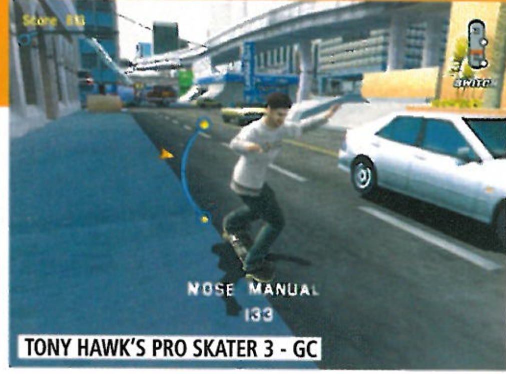
No os hacemos esperar más para saberlo: ¡también habrá Pokémon en GameCube! "¿Sí? ¿Y cómo serán? ¿Y cuándo saldrá el primer juego?" Vale, parad de hacer tantas preguntas, porque por el momento los chicos de Nintendo no han revelado ni un mísero detalle al respecto.

Lo único que os podemos contar es que Nintendo ya ha confirmado que habrá al menos un juego de Pokémon en Game Cube, que probablemente ofrezca algún tipo de conexión con el juego que saldrá para Game Boy Advance... ¡y con Internet! ¿Será posible por fin el intercambio de especies online con todo el mundo? Quién sabe...

GANADORES NOVIEMBRE

CONSOLA DREAMCAST	
Felipe A. Iglesias Serrano	Madrid
CONTROLLER (DC)	
Iñigo Atutxa Jaca	Bizkaia
Noemi Arego Sotomayor	Bizkaia
Antonio Sánchez Fernández	Cáceres
Javier F. Landróguez Salinas	Cádiz
Pablo Bojados Rodríguez	Castellón
Luís F. Alarcón Gómez	Ciudad Real
Aitor Gairoz García	Guipúzcoa
Eduardo Villamil Cabello	Madrid
Raúl Casado López	Madrid
Mª Luisa García Sevillano	Madrid
Juan J. Carrasco Castillo	Málaga
Rosario Trujillo Arquillue	Málaga
Manuel Chaparro Domínguez	Soria
David Jiménez León	Valencia
Marco A. Sanz Pérez	Valladolid
JUEGO HEAD HUNTER	
Víctor Sabate Montoya	Barcelona
Xavier Ripollés Ibáñez	Castellón
José M. Hormigos Lavandeira	Madrid
Sergio Cuervo Ramiro	Madrid
Alberto Real Simón	Valencia
VISUAL MEMORY (DC)	
Iván López Martínez	Alicante
Héctor Fernández Sequí	Barcelona
Xavier Planas Torrents	Barcelona
Bernat Campins Nacente	Barcelona
Javier Haro Rubio	Barcelona
César Barón Baz	Cantabria
Javier Blanco Sierra	Cantabria
Francisco Fernández Caballero	Castellón
Sergio Latras Fuertes	Huesca
Daniel Galán Peña	Jaén
José C. Duque Hernández	Madrid
José Mª Grados Domínguez	Madrid
Angel Gómez Jurado	Madrid
Roberto Ros Pérez	Murcia
Ignacio Hitos Cortés	Valladolid


TONY HAWK'S PRO SKATER 3 - GC


TONY HAWK'S PRO SKATER 3 - GC

Activision presentó su nueva línea de juegos extremos para todas las consolas en la localidad madrileña de Chinchón

Unos redactores "de alto riesgo"


R. Ajenjo se enfrentó a retos muy difíciles, como saber cómo se conduce un quad...

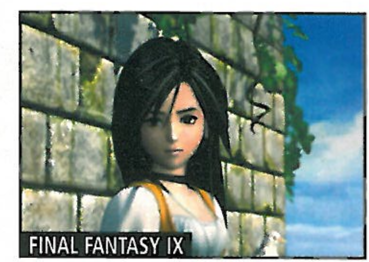
Y tan alto, porque cuando los chicos de Proein (distribuidores de Activision en España) nos invitaron a probar su línea de deportes extremos (Activision 0_2), no nos lo pensamos dos veces, aun sabiendo que nos tocaría practicar las más arriesgadas prácticas deportivas como quads, tirolina, y una auténtica batalla campal de "paintball". Por supuesto, tanto esfuerzo tuvo su recompensa, y después del ajetreo tuvimos la oportunidad de ver las primeras imágenes de los juegos de **Mat Hoffman's Pro BMX 2** (Xbox, PlayStation 2 y GBA), **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** (PlayStation 2 y GBA), **Kelly Slater's Pro Surfer** (PS2 y Xbox), y las versiones de GBA, Xbox y Game Cube de **Tony Hawk's Pro Skater 3** (os ofrecemos las primeras pantallas disponibles de la versión de Game Cube). La aventura mereció la pena, aunque... ¡con lo agustito que se está en el sillón de casa con la consola!

Final Fantasy IX de PSOne y Crazy Taxi de PS2, a precio reducido

Después de Navidades... ¡¡llegan las rebajas!!

Seguro que las compras de fin de año te han dejado con telarañas en los bolsillos, ¿no? Pues nada, entonces aprovecha ahora que los chicos de Infogrames y Acclaim están que lo tiran, y han puesto dos de sus títulos a precios casi irresistibles. Por un lado, los usuarios de PSOne que todavía no hayan jugado a la última obra maestra de Square, **Final Fantasy IX**, ya pueden encontrarlo en la serie Platinum, por sólo 4.990 ptas (o sea, 29,99 euros del ala).


CRAZY TAXI


FINAL FANTASY IX

Y por el otro, tenemos a **Crazy Taxi**, cuya versión para PS2 se convierte en uno de los primeros títulos de esta consola a precio rebajado: 6.990 pesetillas (42,01 eur...¿illos?).



Los Ángeles de Charlie llegarán muy pronto a las consolas de nueva generación

Tortazos con sabor femenino

¿Te gustaría tener en tu casita, para ti solito, a Cameron Díaz, a Drew Barrymore y a Lucy Liu? Pues deja de soñar, chaval, que ya te vale. Eso sí, para que no te deprimas, Ubi Soft acaba de firmar un acuerdo con Sony Pictures para realizar diversos juegos basados en la peli **Los Ángeles de Charlie** para GC, Xbox, PS2 y GBA. Evidentemente, es de suponer que el juego irá de repartir mamporros entre un buen montón de malos (así que no os hagáis otras ilusiones...), aunque por el momento no se ha desvelado ninguna información sobre las posibles fechas de lanzamiento, ni se han facilitado imágenes.

Plug & Play

¿Quieres jugar a «Gran Turismo» en tu coche?

UNA PANTALLA TFT CON EXCELENTES PRESTACIONES PARA TU PSONE



Herederos de Nostromo distribuye en nuestro país la pantalla DONE, una de las primeras pantallas de cristal líquido en ponerse en circulación para la pequeña consola de 32 bits de Sony. Con un tamaño de 5 pulgadas (más o menos como la caja de un CD) se ajusta mediante dos tornillos a la parte trasera de la máquina y se pliega como si fuese una tapa. Además, para mejorar la visibilidad incluye controles de color, brillo y contraste, como cualquier televisor. La pantalla funciona con la toma eléctrica de la propia consola, y también cuenta con salidas estéreo y el puerto de serie de PlayStation, por si queremos conectar otra televisión. Además, para que resulte aún más portátil, podemos enchufar unos auriculares y utilizar el cable para la batería del coche que incluye. Pero lo mejor de todo es que podemos conectar cualquier otra consola, una cámara de vídeo e incluso un DVD a esta pantalla, siempre que tengamos nuestra PSOne enchufada.
Eso sí, después de jugar a todo lo imaginable nos hemos encontrado con un par de "pegas". En primer lugar, su reducido tamaño, que hace que los textos de los juegos de rol resulten cansados de leer, y por otra parte que, al carecer de conexión RFU, no permite jugar con una pistola de luz. La pantalla Done ya está disponible en los principales centros comerciales y tiendas especializadas al precio de **180, 24 euros**, es decir a **29.990 ptas**.



La pantalla DONE tiene un precio muy competitivo (29.990) e incluye un adaptador para el mechero del coche.

LOS PUERTOS DE CONEXIÓN

Una salida de red como la de PSOne.

Un puerto de serie para otra TV.

- Entrada de video.
- Canales de sonido estéreo.
- Compatible con otras consolas.



El tamaño de la pantalla plegada sobre nuestra PSOne es más o menos el mismo de la consola.

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

VOLANTES	PISTOLAS	PADS DE CONTROL	TARJETAS DE MEMORIA
 **THRUSTMASTER 2** Muy robusto 10.990 Ptas	 **PELICAN STINGER** La más completa N.D. Ptas	 **DREAM CONTROLLER** El más cómodo 4.690 Ptas	 **SEGA VMU** Con pantalla LCD 4.490 Ptas
 **SPEEDSTER 2** Realismo soberbio 12.990 Ptas	 **BLAZE FALCON** INCLUYE mira láser 8.490 Ptas	 **UPXUS DOUBLE SHOCK** Precio irresistible 2.990 Ptas	 **PELIKAN 4 MEGAS** Megas sin comprimir 3.990 Ptas
 **GT FORCE** Con Force Feedback 26.990 Ptas (+GT3)	 **GUN CON 2** La pistola oficial 5.490 Ptas	 **DUAL SHOCK 2** Máxima fiabilidad 4.990 Ptas	 **SONY MEMORY CARD** Garantía oficial 6.490 Ptas
 **TOP DRIVE 429** Buen manejo 8.490 Ptas	 **NO DISPONIBLE**	 **N64 CONTROLLER** El primer analógico 4.990 Ptas	 **MEMORY PAK** Barata y suficiente 2.990 Ptas

COMPLETA TU COLECCIÓN POKéMON

AHORA EN Carrefour PUEDES CONSEGUIR POKÉMON CLÁSICOS A UN PRECIO ESPECTACULAR



POKéMON AZUL, ROJO Y AMARILLO



en Carrefour



POKéMON SNAP



36€

5.990 PTAS.





pokemon.nintendo.es

Nintendo®

GAME BOY™



Los grandes juegos de lucha arrasarán

EL COMBATE D



TEKKEN 4
El rival a batir

VIRTUA FIGHTER 4
El pionero en la lucha 3D

en las nuevas consolas

EL SIGLO

Namco, Sega y Tecmo son, sin duda alguna, los reyes de la lucha. Cada cierto tiempo estás compañías nos brindan una secuela de sus grandes sagas, haciendo las delicias de los aficionados al "uno contra uno". Pero nunca hasta ahora habíamos tenido la oportunidad de vivir un enfrentamiento directo entre sus mejores títulos: «Tekken», «Soul Calibur», «Dead or Alive» y «Virtua Fighter» se preparan para llegar a las consolas de nueva generación a mediados del 2002. ¿Quién será el vencedor?



SOUL CALIBUR 2
El mejor torneo con armas

DEAD OR ALIVE 3
Las luchadoras más sexys

TEKKEN 4



El torneo del puño de hierro

Un año después de «Tag Tournament», Heihachi Mishima ha vuelto a convocar el torneo de lucha más prestigioso de los videojuegos. Más de 50 personas y 5 meses de trabajo en las oficinas de Namco han sido necesarios para que «Tekken» evolucione hacia un estilo de combate más realista.



SU APUESTA TÉCNICA. Aunque «Tekken 4» comenzó siendo un proyecto para PlayStation, la limitada capacidad de la consola hizo imposible incluir todos los detalles que el VS Team tenía en mente. Después de desarrollar «Tag Tournament» para PS2, el equipo de Namco no tardó en retomar su proyecto y, aprovechando las posibilidades de la nueva máquina, mejorar los aspectos básicos. Aunque el modelado de los personajes se mantendrá en la línea de «TTT», las animaciones mejorarán por culpa de los ataques "tridimensionales" (aquellos que lanzan a nuestro adversario al fondo del escenario), y en cuanto a los niveles, por primera vez contarán con objetos que se rompen, efectos de agua o "baches" en el suelo.

EL SISTEMA DE CONTROL. El principal motivo por el que «Tekken» se ha creado una legión de fans son las infinitas posibilidades que ofrece sus sistema de control. La cuarta parte no sólo será heredera del clásico sistema de 4 botones con llaves, contraataques, reversal y "chicken" (una llave contra un reversal) sino que incluirá la posibilidad de golpear a nuestros enemigos contra el escenario y además revolucionará el movimiento en 3D: por primera vez las direcciones de la cruceta de control se utilizarán para los movimientos básicos, mientras que las diagonales serán ahora nuestro modo de desplazarnos hacia el fondo de la pantalla.

Los escenarios incluirán agua, desniveles y objetos que se rompen

DIFERENTES FORMAS DE PELEAR. La versión para PS2 se caracterizará por sus nuevos modos de juego. Además de los clásicos versus, arcade y entrenamiento, «Tekken 4» nos permitirá combatir por equipos (desaparecido el Tag mode) y también contará con los minijuegos a los que la serie nos tiene acostumbrados. Además el Vs Team ha confirmado que cada uno de los personajes tendrá su propia secuencia final realizada en FMV y no con el propio motor del juego, como sucedía en «TTT».

LA PLANTILLA DE LUCHADORES. A rostros tan conocidos como Kazuya, Marshall Law o Paul Phoenix se unirán hasta 4 nuevos personajes: Craig Marduk, un luchador de Vale tudo (también conocido por Ultimate Fighting) tan grande como peligroso, la bella Christie Monteiro, que sustituye a Eddy Gordo en la lucha Capoeira, y Stave Fox, que es un joven boxeador británico. En total 10 personajes iniciales y más de 20 en total conformarán el indiscutible plantel de luchadores de «Tekken 4». ■



«Reconocemos que Virtua Fighter es el pionero en la lucha en 3D, pero eso no nos ha hecho cambiar nuestro sistema de trabajo.»

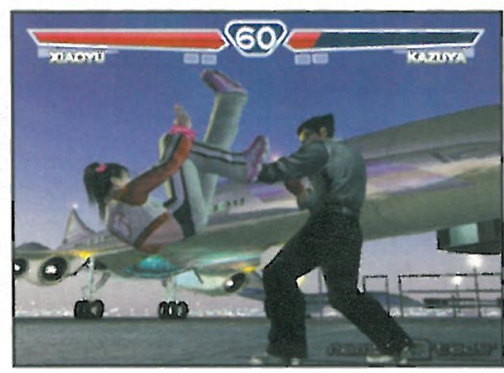
Katsuhiro Harada, director de proyecto de Tekken 4



Kazuya y Howarang nunca habían lucido un aspecto tan impresionante. Fijáos en los pliegues de la ropa o en la manera de sujetar el brazo en esta parada, si es que no puede ser más realista.¡ Y en movimiento será aún mejor!



Por fin podremos disfrutar de un final diferente para cada jugador en FMV, no como en «Tag Tournament».



Los escenarios, aunque limitados, estarán realizados con todo lujo de detalles y además son muy variados.



FICHA TÉCNICA TEKKEN 4

Compañía:	NAMCO
Consola:	PLAYSTATION 2
Fecha de lanzamiento:	MAYO 2002
Estilo de lucha:	FULL CONTACT

Los nuevos escenarios

Por primera vez «Tekken» renuncia a sus característicos escenarios ilimitados y nos propone combatir en "rings" formados por las paredes de un centro comercial o los árboles de un bosque. Este sorprendente cambio (en la dirección de «DOA») no sólo nos permitirá ejecutar golpes combinados contra los elementos de los decorados, sino que además ha servido para incluir desniveles en el terreno, agua y objetos que se destruyen.



Por fin podremos utilizar las rampas del terreno en nuestro favor o golpear a nuestros contrincantes contra los límites del escenario.



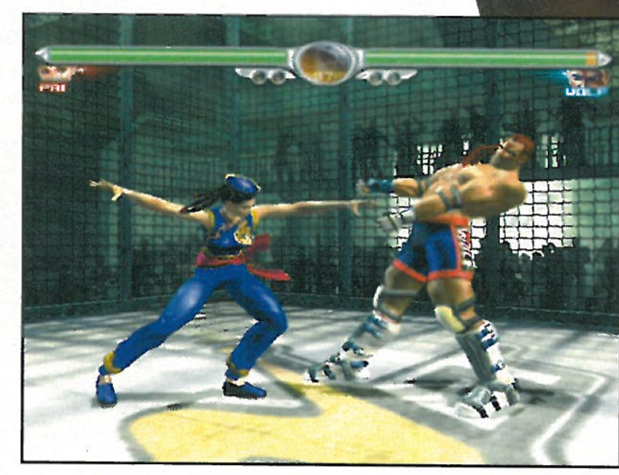


VIRTUA FIGHTER 4

La técnica da el golpe

Yu Suzuki ha dejado a un lado la próxima entrega de «Shenmue» para dedicarse en cuerpo y alma a trasladar «VF 4» a PlayStation 2. El pionero de la lucha en 3D sale de nuevo a escena arropado por un despliegue técnico sin precedentes, y acompañado por la promesa de ser el juego de lucha más completo que se ha programado nunca.





La versión de PlayStation 2 incluirá nuevos modos de juego respecto al arcade original, como el "manager" de luchador llamado I.A.

SU APUESTA TÉCNICA. Basta con echar un vistazo a las capturas de aquí al lado, aún a riesgo de que todo lo que os digamos sobre su apartado visual se quede corto. El modelado de los personajes será perfecto (haciendo buen uso del "emotion engine") y los movimientos saldrán directamente de las artes marciales en que se inspira, por no hablar de las 6 fuentes de luz dinámicas que arrojarán brillos sobre los luchadores. Pero las novedades técnicas no se acaban en los gráficos, sino que hay que tener en cuenta la IA de los protagonistas, que, si no fuera por su increíble resistencia, lucharían de un modo "casi humano".

EL SISTEMA DE CONTROL. «Virtua Fighter 4» regresa al sistema de control de 3 botones que vimos en la primera y tercera entregas. El stick nos permitirá movernos en las 8 direcciones básicas, y

> «Virtua Fighter 4» regresará al control de la primera entrega.

puñetazo, patada y guardia se reservarán para los botones principales, mientras que desaparecerá el escape. Pero no os preocupéis por su aparente sencillez. «VF4» podrá presumir de ser el juego de lucha más realista de PS2, ya que los movimientos respetarán milimétricamente las disciplinas reales y encima la respuesta será muy exigente.

DIFERENTES FORMAS DE PELEAR. Tampoco AM2 (el equipo responsable de todos los «Virtua Fighter») se va a dormir a la hora de incorporar nuevos modos de juego a la serie. El uso de la Virtua Fighter Card en el arcade (y de la tarjeta de memoria en PS2) nos permitirá coleccionar más de 100 ítems a medida que derrotemos a nuestros adversarios, y además podremos mejorar a nuestros luchadores a medida que acumulemos puntos. Pero en Sega todavía se guardan un as en la manga: un modo I.A. en el que bastará con actuar como "manager" del personaje y verle combatir después.

LA PLANTILLA DE LUCHADORES. La cuarta parte de «Virtua Fighter» tampoco se quedará corta en cuanto a personajes. Akira, Kage Maru y los demás darán la bienvenida a dos nuevos luchadores: Vanessa Lewis y Lei Fei que completarán un total de 12. Mientras que Vanessa, una espectacular (en todos los sentidos) policía brasileña, aumentará la lista de luchadores "contundentes", el monje shaolín estará en las filas de los "rápidos".

«En este momento no estoy en situación para decir si VF4 será la competencia directa de Tekken 4». (Risas...)

Yu Suzuki, director de proyecto de VF4 y líder de AM2.





¡Hay que ver lo que han cambiado estos luchadores desde que apareció el primer «Virtua Fighter» en 32X y Saturn!



«Virtua Fighter 4» mantendrá el estilo realista de toda la saga, nada de ataques mágicos ni golpes imposibles.



La construcción de los luchadores no deja lugar a dudas, y encima cambian de expresión durante la pelea.



FICHA TÉCNICA VIRTUA FIGHTER 4

Compañía: **SEGA**

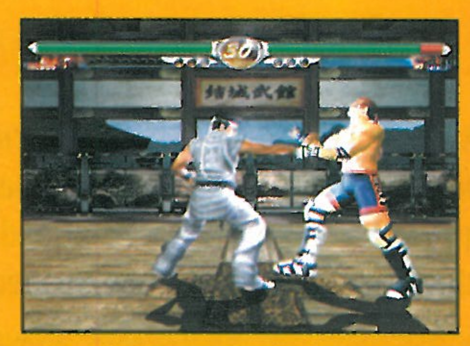
Consola: **PLAYSTATION 2**

Fecha de lanzamiento: **ABRIL 2002**

Estilo de lucha: **KARATE**

El sistema I.A.

Los jugadores menos expertos ya no tendrán que pasar hora tras hora practicando en el modo entrenamiento. Por primera vez, desde 1993, AM2 ha incluido un modo I.A. en el que nuestra labor se limitará a dirigir a un luchador como si se tratase de un "manager". Unas cuantas instrucciones y a disfrutar del espectáculo, sin el engorro de ejecutar los golpes especiales o cubrirnos en el momento justo. Y además nuestro luchador será de lo más obediente. Esta opción será exclusiva de la versión para PlayStation 2.



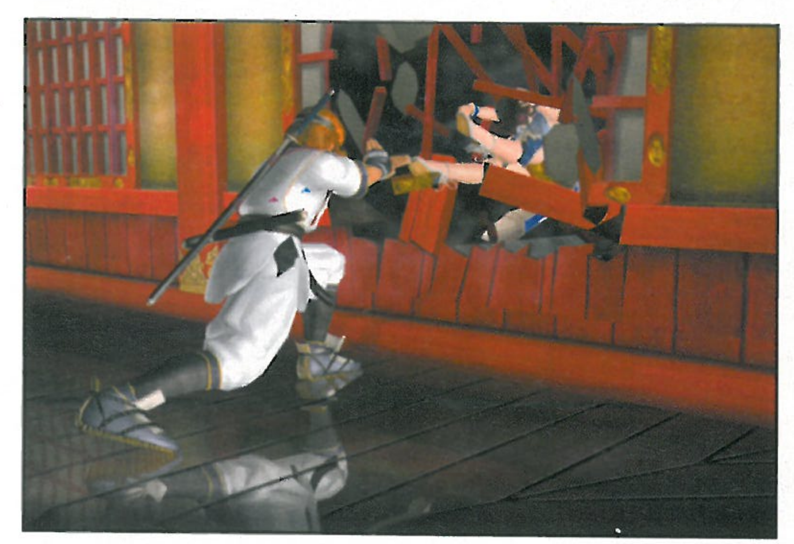
En lugar de ejecutar cada golpe, bastará con trazar una estrategia para el combate, como si fuésemos un entrenador de boxeo. ¡Vamos, dale!



DEAD OR ALIVE 3

La belleza de un buen combate

A Bruce Lee no se le hubiera ocurrido que la mejor pelea tiene más gracia si las protagonistas son dos muchachas "despampanantes", pero en Tecmo aseguran que la tercera entrega de «Dead or Alive» no sólo va a ser recordada por las chicas, sino por ser el mejor juego de lucha de todos los tiempos. ¿Será verdad?





SU APUESTA TÉCNICA. A decir verdad, los números de «Dead Or Alive 3» serán incontestables. El rostro de los protagonistas será prácticamente real, las expresiones faciales estarán a la orden del día e incluso se mejorarán los efectos de nieve u hojas de la segunda parte (en la tercera entrega se moverán más de 5000 a la vez). Pero eso no es todo. Los límites de los escenarios se podrán romper, de modo que para pasar a otro nivel bastará con hacer añicos una cristalera (mejor si es con el cuerpo de nuestro adversario).

EL SISTEMA DE CONTROL. «Dead or Alive» se mantendrá en su línea de llaves de fácil ejecución, si bien entre las novedades jugables de la tercera entrega nos encontraremos con los "Special energy attacks" que se realizarán como si se tratase de un combo. Que no cunda el pánico, el estilo de juego seguirá moviéndose por el lado del realismo, con la posibilidad de combatir con diferentes estilos de lucha dentro de un mismo arte marcial (más o menos como el estilo de la serpiente y el mono borracho). La inclusión de agua, arena y nieve entre las superficies de combate también influirá sobre la jugabilidad, ya que la velocidad de respuesta de un mismo luchador variará en cada terreno.

> Los "special energy attacks" serán combos con mayores efectos

DIFERENTES FORMAS DE PELEAR. A la hora de buscar modos de juego nos hemos encontrado con los clásicos arcade, historia (rematada con espectaculares secuencias de vídeo al finalizar cada combate) y entrenamiento. Pero la guinda de un pastel tan sabroso será sin duda el multijugador para 4 jugadores, un innovador modo que se aprovechará del enorme tamaño de los escenarios y que promete diversión a raudales.

LA PLANTILLA DE LUCHADORES. Y por fin llegamos a las luchadoras (y luchadores) que se la van a jugar en «Dead or Alive 3». En total contaremos con 16 personajes, la mayor parte de ellos nuevos fichajes para el juego de Xbox, así que no perdáis de vista a Christie o a Hitomi (tranquilos, que no os costará lo más mínimo). Pero por si queda algún nostálgico que suspire por ver de nuevo las curvas de Kasumi o Tina (ahora mejoradas) que no se apure, porque la tercera parte de «Dead or Alive» también recuperará a nuestras chicas favoritas.

«Quizá pagaría dinero por comprar Virtua Fighter 4, pero no jugaría a Tekken 4 ni aunque me pagasen a mí».

Tomonobu Itakagi, responsable de DOA 3.

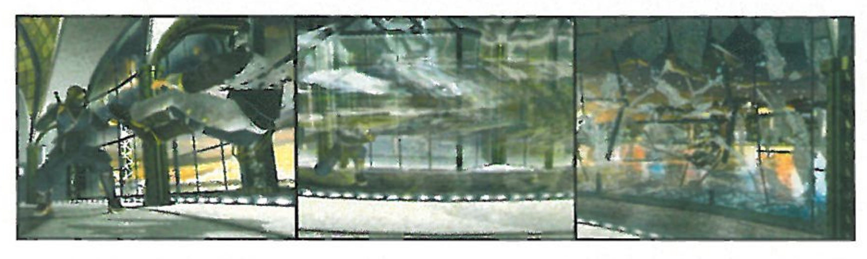




Los escenarios de «DOA 3» influirán en la jugabilidad, ya que nuestro luchador no se moverá de la misma manera sobre la nieve, el agua o una superficie rígida. Y encima podemos utilizar el decorado para nuestros ataques.







Qué mejor manera de pasar a otro nivel del escenario que atravesando una cristalera con el cuerpo del luchador contrario. ¿no?



FICHA TÉCNICA DEAD OR ALIVE 3	
Compañía:	TECMO
Consola:	XBOX
Fecha de lanzamiento:	14 MARZO 2002
Estilo de lucha:	JEET KUN DO

Mujeres de armas tomar

La saga de lucha de Tecmo siempre se ha caracterizado por contar entre sus filas con las luchadoras más curvilíneas del panorama consolero, y la tercera entrega no podía ser menos. Fijáos que manera de mover polígonos tiene Xbox, qué texturas, qué juegos de luces en tiempo real... qué lástima que la pantalla de nuestro televisor sea plana.



Si esta chica continúa haciendo fuerza se va a romper los puños... y también la camisa. ¡Uf!



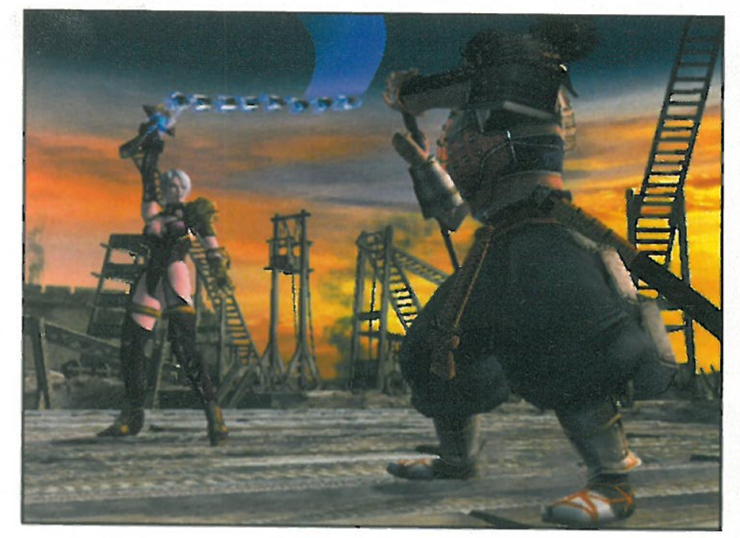
Además de guapas, en su realización se observa un nivel de detalle impensable en otro juego.



SOUL CALIBUR 2

El filo de la lucha en 3D

Cuando Namco lanzó hace 5 años «Soul Edge» para PlayStation, sólo quería desmarcarse de los juegos de lucha más clásicos. Ahora, con la tercera entrega a punto de llegar a las consolas de 128 bits, la lucha con armas se ha vuelto tan popular como el "cuerpo a cuerpo".





SU APUESTA TÉCNICA. Probablemente «Soul Calibur 2» sea el juego con un referente más claro en 128 bits. La primera entrega arrasó en Dreamcast gracias al detalle de sus gráficos, combinado con efectos de última generación como luces en tiempo real o escenarios 3D. Y claro, «Soul Calibur 2» (tercero de la saga) no sólo conservará detalles como el movimiento de las ropas por el viento o la inercia de las armas, sino que se desarrollará en escenarios más cercanos (ahora, en lugar de una panorámica, dará la sensación de estar en una de las calles de Venecia) y se aprovechará de la potencia de las nuevas máquinas para incluir expresiones faciales en su repertorio.

EL SISTEMA DE CONTROL. «Soul Calibur 2» cambiará las reglas de la lucha en 3D. Se podrá derrotar a un enemigo con sólo expulsarlo del ring, de modo que el sistema de guardia será mucho más efectivo (de hecho, ya no se romperán las espadas como en el primero). Por otra parte, el sistema de combos será exactamente igual que en DC (combos con 3 botones) por lo que los "novatos" podrán familiarizarse pronto con este modo de combatir.

El modo historia volverá a ser la estrella del torneo

DIFERENTES FORMAS DE PELEAR. «Soul Calibur» fue uno de los pioneros (para ser un juego de lucha) en incluir un desarrollo tipo historia, y la segunda parte no podía ser menos. Además de este modo, en el que podremos coleccionar ítems, los jugadores también van a disfrutar de los clásicos arcade, versus y entrenamiento, pero de momento, el equipo encargado del desarrollo no ha desvelado más que las opciones básicas que tendrá el juego en su versión arcade. La conversión desde System 246 a las tres consolas se hará de manera simultánea, y en los tres casos se incluirán los mismos modos.

LA PLANTILLA DE LUCHADORES. El juego contará con la interesante cifra de 10 luchadores iniciales, a los que según progresamos en el juego se les podrán unir otros tantos ocultos. Eso sí, la mayor parte de los protagonistas del juego de Namco serán viejos conocidos, como Nightmare,Cervantes, Astaroth o Mitsurugi. De momento sólo se conoce la identidad de uno de los personajes nuevos, se llama Cassandra y es la hermana "casi gemela" de Sophitia. ■

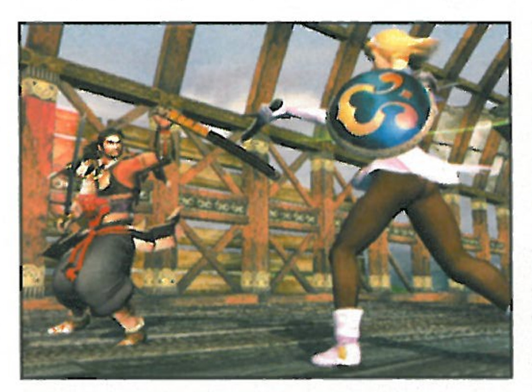


«Para dar una idea, en algunos aspectos Tekken 4 y Virtua Fighter 4 se acercan a lo que nosotros estamos preparando».

Hiroaki Yotoriyama, director de desarrollo de Soul Calibur 2.



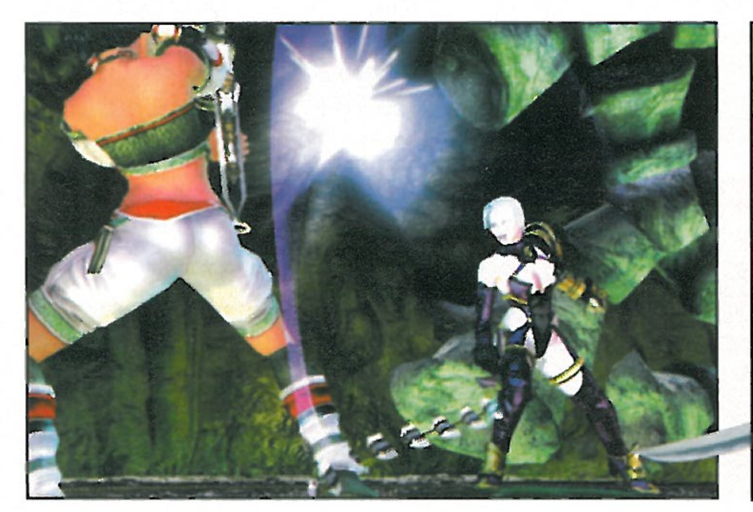
La mayoría de los personajes coinciden con los que aparecían en el juego de DC, aunque su aspecto ha mejorado.



La chica de la minifalda se llama Cassandra, y es la hermana de Sophitia, de los dos juegos anteriores.



Los nuevos escenarios serán mucho más sólidos, y la sensación de "panorámica" de «SC» desaparecerá.



FICHA TÉCNICA SOUL CALIBUR 2

Compañía:
NAMCO

Consola:
GAMECUBE, PS2, XBOX

Fecha de lanzamiento:
OCTUBRE 2002

Estilo de lucha:
DUELOS CON ESPADAS

Armados y peligrosos

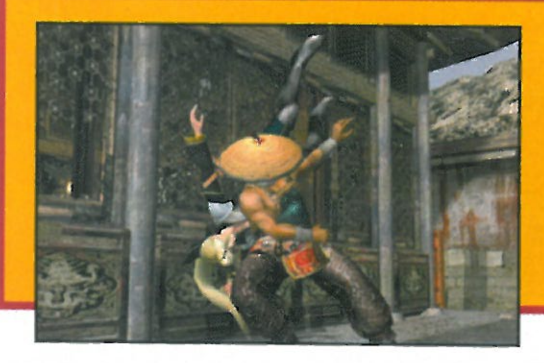
Sí, sí, muchas pesas y mucho entrenamiento, pero no hay quien se atreva contra un buen espadón. Por eso, y para desmarcarse de los estilos de lucha más tradicionales, «Soul Calibur» continúa siendo el juego de combate con armas por excelencia. En este torneo se permite cualquier cosa que no dispare, desde un par de nunchakus hasta el descomunal hacha de Astaroth, pero teniendo en cuenta que el sistema de rotura de armas que aparecía en «Soul Edge» tampoco estará en la tercera entrega de la saga.



Afortunadamente, por muchos golpes que detengamos con nuestra espada, no se nos va a romper como ocurría en el primer juego.



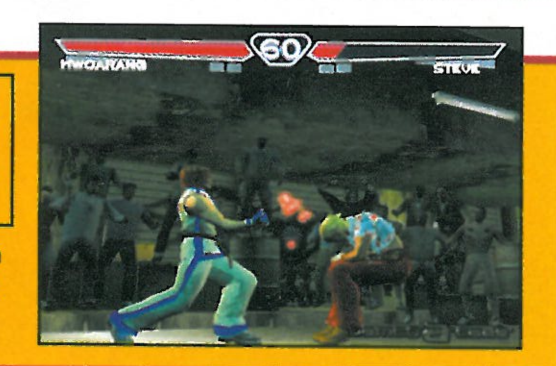
¿Y QUIÉN DA EL PRIMER GOLPE?



en el apartado técnico: DEAD OR ALIVE 3

El juego de Tecmo no tendrá rival en cuanto al detalle de los personajes ni al tamaño de sus escenarios, pero lo que más nos ha gustado son los nuevos efectos de hojas secas, agua y nieve. Además es el único que incluirá escenarios multinivel y...sus luchadoras son impresionantes.

en el sistema de control: TEKKEN 4



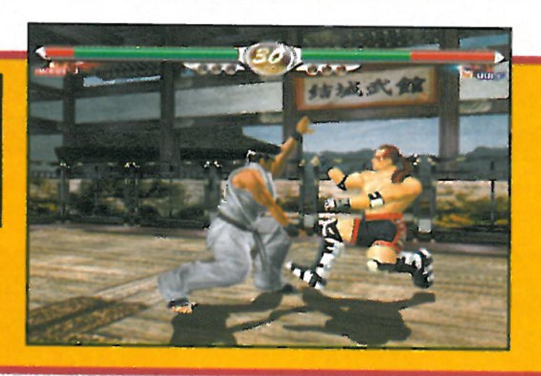
Las novedades de esta cuarta entrega mejorarán (aún más) la respuesta de los luchadores y agilizarán el combate. Además la línea de aprendizaje será inmejorable, por lo que el menos hábil será capaz de desarrrollar un combo de 10 movimientos en poco tiempo. Vamos, que luchar así será todo un lujo.



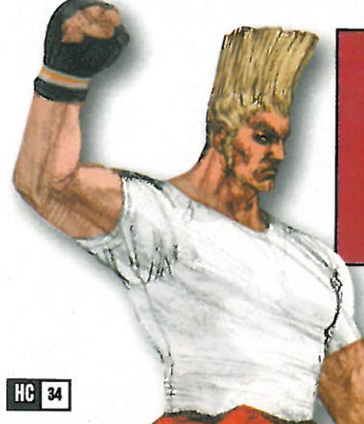
en los modos de juego: SOUL CALIBUR 2

En la redacción todavía seguimos enganchados a la versión de DC, y eso que su modo historia no tiene las secuencias de vídeo ni lo ítems ocultos de esta segunda parte. Además, las diferencias de control de cada personaje serán mucho más acusadas, así que no conviene perderse el entrenamiento.

en los personajes: VIRTUA FIGHTER 4



128 megas de texturas, un diseño depurado respecto a las anteriores entregas y estilos de lucha bien diferenciados conseguirán que los personajes creados por Suzuki desbanquen por calidad (que no por número) a cualquiera de sus otros 3 competidores. Las primeras pantallas no tienen desperdicio.



Paul Phoenix de TEKKEN 4

y el primer round es para... TEKKEN 4

Aunque todos los juegos presentan unas características sensacionales, la saga de lucha de Namco parece tomar la delantera por el equilibrio de todos sus elementos. «Tekken 4» es sin duda el rival a batir, pero habrá que esperar a que podamos probar a fondo las versiones jugables para emitir un veredicto. Lo que es seguro es que la lucha reinará en las consolas en el 2002

NOKIA 5510

Parece especial. Es especial.

Con el nuevo Nokia 5510 no parece que puedas escuchar en estéreo tu música favorita. Tampoco parece que sea realmente un teléfono, pero el nuevo Nokia 5510 es las dos cosas y ... mucho más.

Te permite chatear facilmente, incorpora juegos, un navegador WAP, radio F.M. y un reproductor digital de música.

Suena bien ¿no?

En el Club Nokia te desafiamos continuamente.

Conéctate al Club Nokia y descarga nuevos niveles para los juegos de tu Nokia 5510.

Además entre los mejores sorteamos una exclusiva tabla de SnowBoard.

Descúbrelo en **www.club.nokia.es**

Únete al club
Club NOKIA
www.club.nokia.es


www.nokia.es
Centro de Atención al Cliente: 902 404 414



LA LLEGADA DE NUEVOS JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS Y EL ESTRENO DE LA PRÓXIMA PELÍCULA PONDRÁN DE MODA A LA SAGA GALÁCTICA EN EL 2002

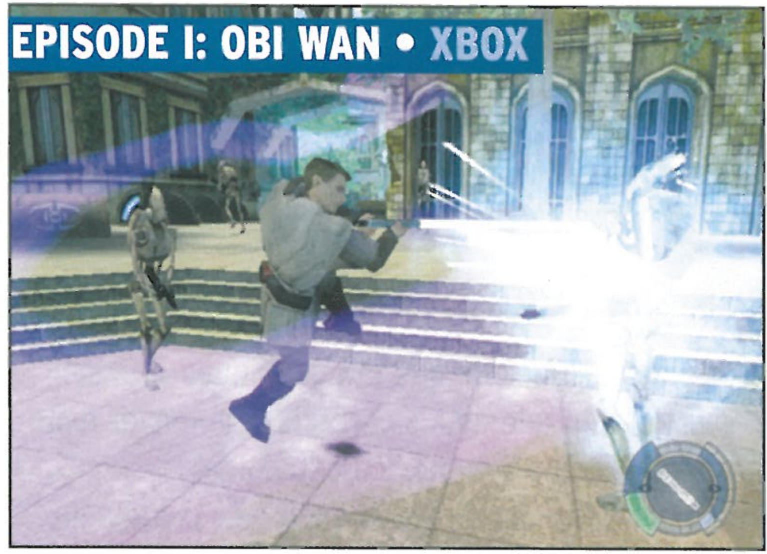
VUELVE «LA GUERRA DE LAS GALAXIAS»

El poder de la fuerza llega a las consolas de nueva generación

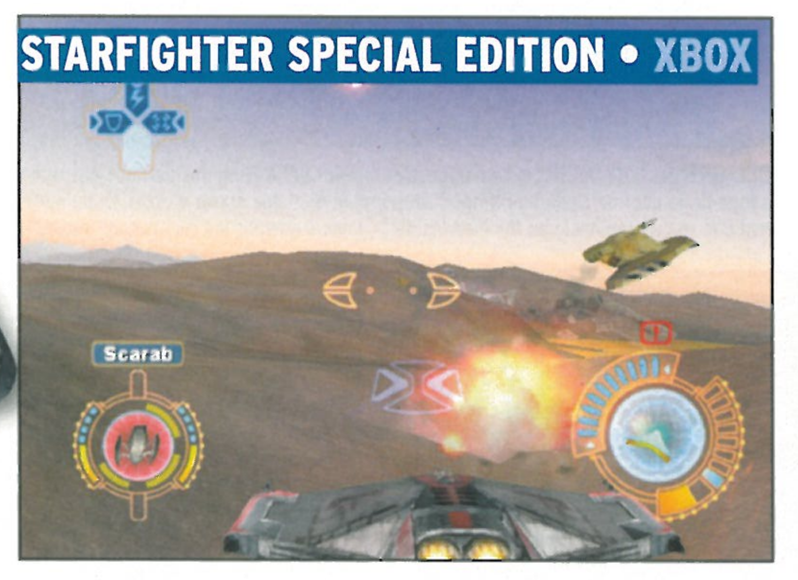
El 17 de Mayo se estrena en nuestro país "Star Wars Episodio II: El Ataque de los Clones", la quinta entrega de "La Guerra de las Galaxias" en la que se narran las aventuras de Anakin Skywalker y Obi Wan Kenobi 10 años después de "La Amenaza Fantasma". Pero unos meses antes nosotros podremos disfrutar, en PlayStation 2, Xbox, GameCube y GBA, de nuevos juegos inspirados en las películas que ya conocemos: Carreras de vainas, combates espaciales y un ejército de Jedis volverán a invadir nuestras consolas a principios del años que viene. Ya sabéis: ¡Que la fuerza os acompañe!

En este reportaje veréis: PAG.



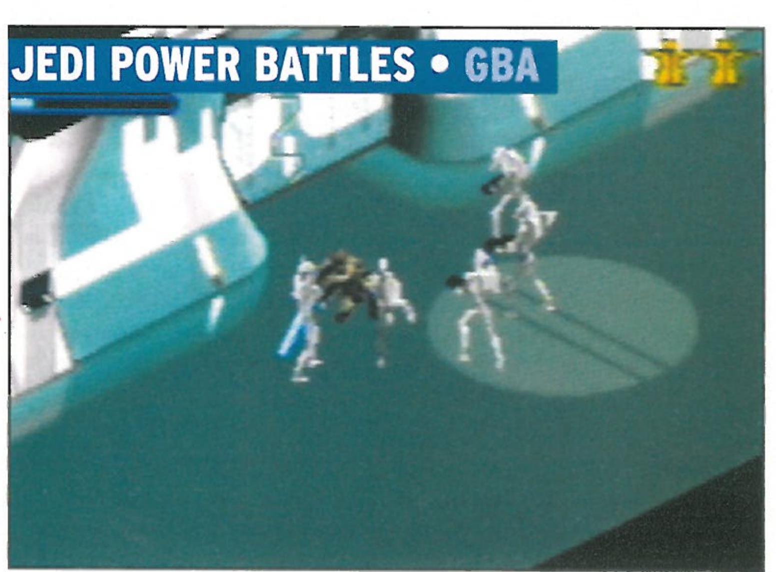


Nada menos que **6 nuevos juegos** de La Guerra de las Galaxias invadirán todas las consolas durante los primeros meses del 2002, aunque casi todos ellos estarán basados en las películas ya estrenadas. Para el resto de títulos correspondientes al Episodio II habrá que esperar un poco más.









ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

EL MEJOR PILOTO ESTELAR DE LA GALAXIA.

Tres años después de que «Rogue Squadron» se convirtiera en uno de los cartuchos de mayor éxito para N64, Factor 5 (el mismo equipo de programación) nos ofrece la esperada secuela de este "shooter" espacial. Un mini DVD en el que el desarrollo no ha cambiado mucho, pero los aspectos técnicos se encuentran a años luz.


LANZAMIENTO: MARZO 2002 **CONSOLA:** GAMECUBE

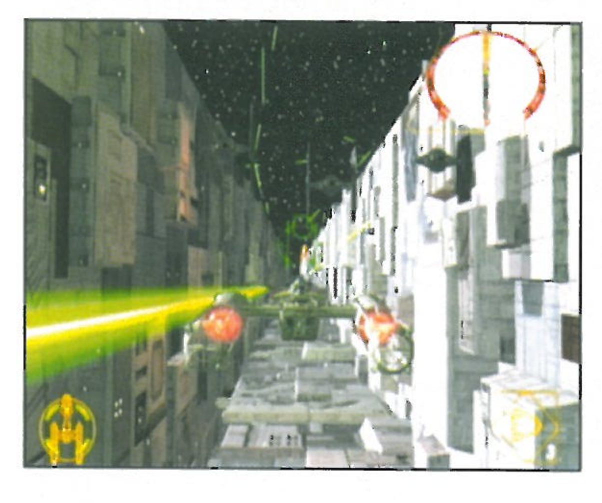


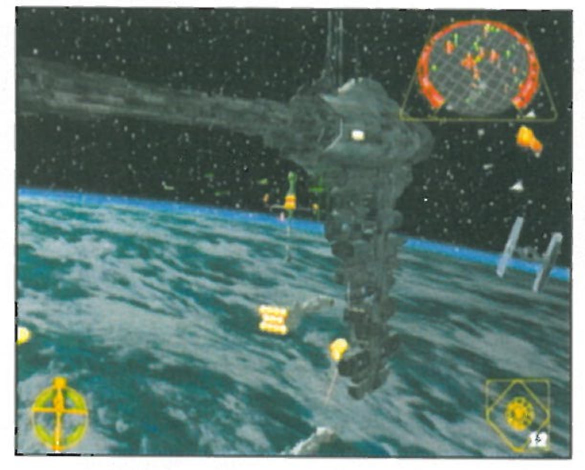
DEMOSTRACIÓN TÉCNICA La perspectiva interior del A Wing nos permite disfrutar a tope de la enorme ciudad de Bespin, sin popping ni niebla, y con efectos en tiempo real que se reflejan hasta en los mandos de la nave. Y además las curvas son "curvas"

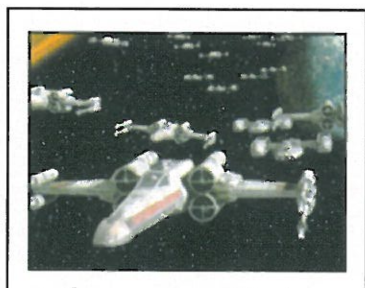












Así es en la película

El ataque a la Estrella de la Muerte de "La Guerra de las Galaxias" es el mejor ejemplo de lo espectaculares que son los combates espaciales de la saga. Las naves de la Rebelión se juegan el todo por el todo en un asalto suicida a la estación del Imperio, donde se encuentra Darth Vader.

Star Wars sigue siendo el mejor caldo de cultivo para los simuladores de combate espacial. El primer «Rogue Squadron» demostró cómo sacarle todo el partido al enorme catálogo de planetas y naves de la trilogía de Lucas, pero con el salto a GameCube, los muchachos de Lucasarts no sólo han conseguido llevar la emoción de la saga a esta consola, sino que lo han convertido en una verdadera demostración técnica. «Rogue Leader» comienza con el asalto a la Estrella de la Muerte (al final de la primera película) y a partir de entonces va alternando fases de la trilogía (como el ataque al planeta helado de Hoth o la batalla de Endor) con otros "exclusivos" del juego, aunque todos conservan la "magia" de Star Wars. Pero lo mejor de todo es que nuestras naves están realizadas con el máximo detalle, por ejemplo, el Tie Fighter (los cazas imperiales) cuenta con más de 1.500 polígonos, efectos dinámicos de luz y una IA de las que quitan el hipo.

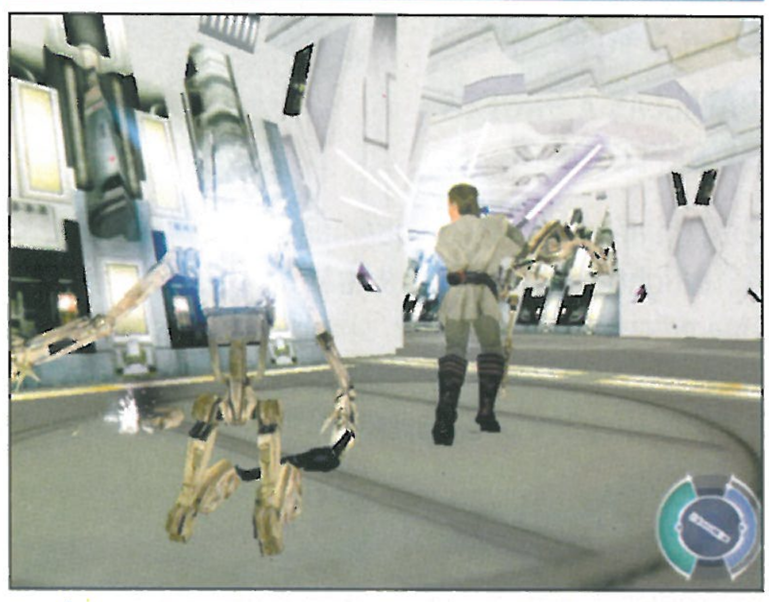
Y si estáis pensando en enseñarle a vuestros vecinos de qué es capaz vuestra nueva consola (o lo será en marzo) el número de naves en pantalla puede superar las 30, con transparencias, reflejos y láser a tutiplén y sin rastro de "popping" o ralentizaciones. Y encima, los combates han ganado cierto toque estratégico, ya que podemos dar instrucciones a los miembros de nuestro escuadrón. Alucinante.

EL PODER DE LA FUERZA:
- El mejor apartado técnico que se puede ver en GameCube.
- El nivel de la batalla de Endor.

EL REVERSO TENEBROSO:
- Que aún haya que esperar a marzo para hacerse con él.

EPISODE I: OBI WAN

LANZAMIENTO: ABRIL 2002 **CONSOLA: XBOX**



ACCIÓN EN EL EPISODIO I. Obi Wan tendrá a su disposición un sistema de control muy similar al de cualquier juego de lucha, con combos, paradas y "counter".

LA ESPADA DE LA LUZ, UN ARMA NOBLE PARA TIEMPOS MÁS CIVILIZADOS

La consola de Microsoft también se ha asegurado su ración de Star Wars. Los usuarios de Xbox darán muy pronto la bienvenida a un "beat ´em up" en 3D ambientado en "La Amenaza Fantasma" que inicialmente iba a aparecer en PC y PS2, y finalmente se ha convertido en un título exclusivo.

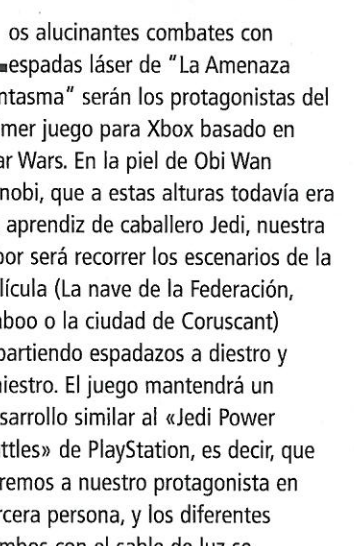






Así es en la película

Al final de "La Amenaza Fantasma" Obi Wan Kenobi y Qui Gon Jinn pelean con sus sables de luz contra Darth Maul. Esta mezcla de esgrima y artes marciales es un poderoso sistema de combate que sólo los caballeros Jedi conocen.



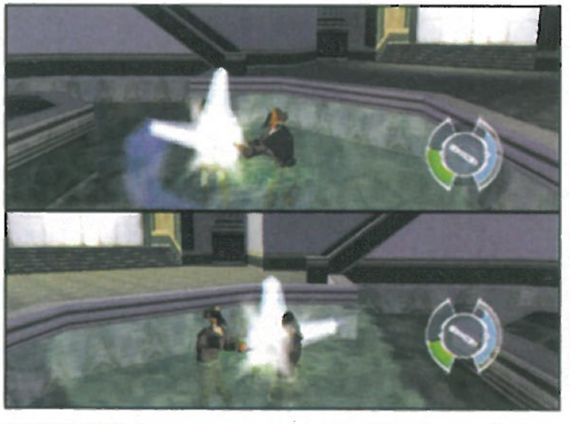
Los alucinantes combates con espadas láser de "La Amenaza Fantasma" serán los protagonistas del primer juego para Xbox basado en Star Wars. En la piel de Obi Wan Kenobi, que a estas alturas todavía era un aprendiz de caballero Jedi, nuestra labor será recorrer los escenarios de la película (La nave de la Federación, Naboo o la ciudad de Coruscant) repartiendo espadazos a diestro y siniestro. El juego mantendrá un desarrollo similar al «Jedi Power Battles» de PlayStation, es decir, que veremos a nuestro protagonista en tercera persona, y los diferentes combos con el sable de luz se ejecutarán como en cualquier juego de lucha. Pero entre las novedades más interesantes nos vamos a encontrar con un modo para dos jugadores a pantalla partida, nuevos poderes de la Fuerza (lanzar, saltar, empujar y crear campos defensivos) y un apartado visual a la altura de la nueva consola. Afortunadamente, también nos vamos a cruzar con algunos niveles más "plataformeros" y con ciertos toques de aventura, como interruptores y misiones secundarias, que le añaden mayor profundidad al "beat ´em up". «Star Wars Episode I: Obi Wan» estará listo justo antes del lanzamiento de la segunda película, y en sus más de 15 niveles conoceremos a Jin Ha, un poderoso Jedi Oscuro que no aparecía en la película, y que contará con nuevas habilidades de la Fuerza. Nosotros, como buenos aprendices de caballeros, tendremos que hacer frente a éste y a otros "conocidos" como Darth Maul, los moradores de las arenas y los droides destructores de la Federación de Comercio.

La música de John Williams y las espectaculares secuencias de vídeo entre niveles se encargarán de "meternos" aún más en el ambiente del Episodio I.





UTILIZA LA FUERZA. Obi Wan no sólo cuenta con su espada, también puede utilizar el poder de la Fuerza para empujar.



DUELO JEDI. Aunque ya aparecía un multijugador en el «JPB» de DC, en Obi Wan podremos combatir a "pantalla partida".

EL PODER DE LA FUERZA:
- El nuevo modo para dos jugadores.

EL REVERSO TENEBROSO:
- Que un "beat ´em up" no le saque todo el jugo al universo de Star Wars.

EPISODE I: STARFIGHTER SPECIAL EDITION

LANZAMIENTO: ABRIL 2002 CONSOLA: XBOX

BATALLAS A PRUEBA DE REFLEJOS DE JEDI.

Casi un año después de que apareciese «Starfighter» en PS2, Lucasarts ha decidido lanzar una edición mejorada del "shooter" basado en el Episodio I. Esta vez, los poseedores de una Xbox podrán lanzarse al espacio a defender la galaxia.

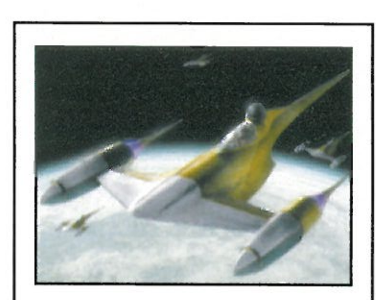


NUEVAS NAVES. Además de pilotar el "clásico" caza tipo Naboo, en «Starfighter» nos pondremos a los mandos de dos naves que ni siquiera aparecían en la película.





Seguro que después de ver "La Amenaza Fantasma", más de uno se quedó con las ganas de pilotar uno de los cazas de Naboo. Hasta ahora, sólo los usuarios de PlayStation 2 podían permitirse el lujo, aunque algunos detalles de «Star Wars: Starfighter» decepcionasen un poco a los fans de la saga. Sin embargo , dentro de poco podremos disfrutar de una nueva versión para Xbox, en la que se han subsanado todos esos pequeños defectos.
El juego volverá a ponernos a los mandos de un caza de Naboo que debe enfrentarse a más de 14 niveles, unos en el espacio y otros en la superficie de los planetas, repletos de tropas de la Federación. A lo largo de «Starfighter», podremos cambiar de caza (incluso pilotar alguno que no aparecía en la película) y cumplir misiones tan poco habituales como remolcar una nave estropeada o bombardear un centro de comunicaciones enemigo, todo con tal de llegar a tiempo para detener al ejército que ha invadido el planeta de Amidala. Pero las cosas no acabarán en su modo historia, sino que la Edición Especial contará con nuevos modos de juego para dos jugadores: deathmatch, cooperativo y captura de banderas, y algunas fases de bonus que no aparecían en el original.
Muy pronto todos los aficionados podremos disfrutar de sus interminables detalles, como los chirridos de R2 o la construcción del último nivel, en el que debemos entrar en la nave enemiga, destruir sus escudos y escapar a toda velocidad.

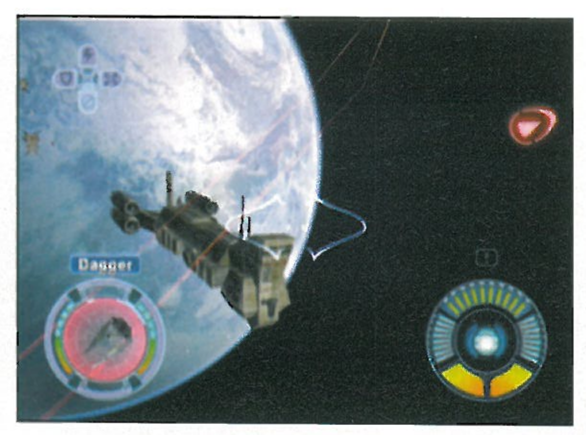


Así es en la película

Los escasos cazas que quedan en Naboo se lanzan a la desesperada contra las naves de la Federación de Comercio. Su única esperanza es llegar al núcleo de la nave de control de droides y desactivar los robots que, en la superficie del planeta, están aniquilando a los Gungan. Aquí se demostrarán los excepcionales reflejos del joven Anakin Skywalker a los mandos.



MISIONES DE SUPERFICIE. Una vez en la atmósfera de cada planeta podemos llevar a cabo misiones de bombardeo.



DESDE EL INTERIOR. La perspectiva "en primera persona" desde la cabina nos permite utilizar un potente zoom.



EL PODER DE LA FUERZA:
- Los nuevos modos exclusivos para Xbox.
- Los cazas inéditos

EL REVERSO TENEBROSO:
- El primer juego nos dejo algo fríos.

RACER II: RACER REVENGE

LANZAMIENTO: FEBRERO 2002 **CONSOLA: PS2**

¡ESTO SÍ ES UNA CARRERA DE VAINAS!

La carrera de vainas es una de las secuencias más emocionantes del Episodio I, tanto que, dos años después de que «Racer» apareciese en N64 y DC, los usuarios de PS2 van a recibir una secuela cargada de mejoras. Calentad motores porque la carrera más emocionante del universo se repite.

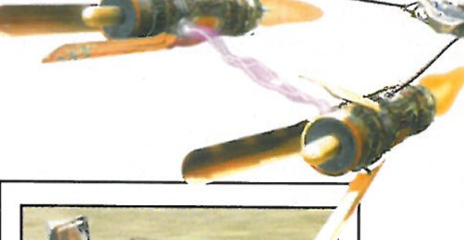


ANAKIN Y SEBULBA. Los dos pilotos protagonistas de la película se volverán a ver las caras, 8 años después, en el juego de PS2. Junto a ellos estarán Ben Quadrinaros, Temto Pagalies y los demás pilotos que aparecen en "La Amenaza Fantasma".

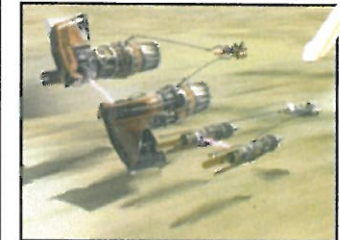
Hace falta tener reflejos de Jedi para jugarse la vida, ocho años después del Episodio I, en una carrera contra el peligroso Sebulba (el corredor al que Anakin Skywalker derrotó en "La Amenaza Fantasma"). Pero seguro que eso no acobarda a los usuarios de PS2, que muy pronto podrán disfrutar de 18 circuitos completamente nuevos en los que pilotar su vaina de carreras (unas peligrosas "cuádrigas" capaces de superar los 600 Km/h) contra 15 pilotos llegados de todas partes del universo.

En «Racer Revenge», vamos a disfrutar de un apartado gráfico completamente renovado, dentro del que destacarán la sobresaliente sensación de velocidad que ya tenía el primer juego y los efectos en tiempo real que acompañarán a fogonazos y explosiones. Pero además, nos llama la atención la construcción de las naves, tan realista, que vamos a poder ver cómo algunas piezas se van desprendiendo de los motores. Por suerte, una vez que terminemos la carrera, podremos visitar el taller de Watto para mejorar nuestro bólido para la siguiente carrera o comprar un nuevo equipo de droides reparadores. En cuanto al sistema de control, la sensibilidad de los sticks analógicos será crucial para no dar con nuestros huesos en la primera curva, especialmente por las enormes posibilidades de control que tienen las vainas, pero aún no sabemos si los dos motores se van a manejar de manera independiente (como en las vainas "de verdad") o se adaptará un sistema "clásico". Vamos que, gracias a la colaboración de Rainbow Studios (los de «ATV Quad Racing») no nos extrañaría encontrarnos con alguna agradable sorpresa.





Y por si después de echar unas carreras por todo el universo todavía nos queda adrenalina en el cuerpo, será mejor que vayáis entrenando para un modo multijugador de infarto, en el que podremos competir contra otros amigos a pantalla partida.

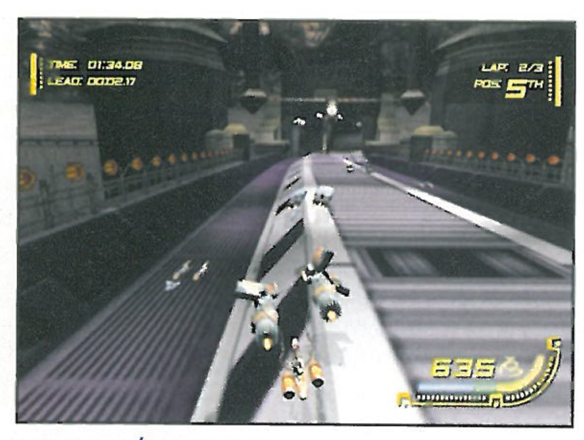


Así es en la película

Anakin Skywalker es el único humano capaz de competir en la peligrosa carrera de Boonta, aunque si de eso depende el destino de la reina Amidala no tendrá problema en jugarse la vida a lomos de su veloz vaina.



MAYOR VELOCIDAD. Si pensabais que el primer juego estaba sobrado, esperad a ver cómo corren las vainas en PS2.



MUCHOS MÁS CIRCUITOS. Por si el primer juego se nos quedó un poco corto, aquí tenemos hasta 18 nuevas pistas.

EL PODER DE LA FUERZA:
- La sensación de velocidad.
- 18 circuitos en 5 planetas diferentes.

EL REVERSO TENEBROSO:
- Que todavía nadie se decida a hacer una versión del sensacional arcade de Sega.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

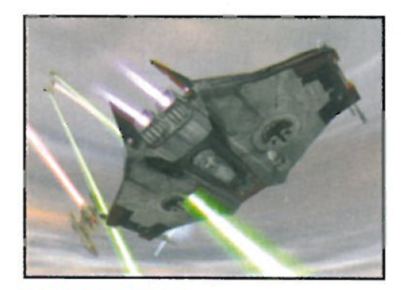
UN DISPARO DE UNO ENTRE UN MILLÓN.

LANZAMIENTO: MAYO 2002
CONSOLA: PS2



La segunda parte de «Starfighter», tiene lugar 10 años después del primero, coincidiendo con el argumento de "El Ataque de los Clones", y será la primera vez que podamos utilizar poderes Jedi a bordo de una nave.

¿Os acordáis de Adi Galia, la única mujer en el consejo Jedi? Pues ella será la protagonista de la segunda parte de «Starfighter» para PS2, un nuevo "shooter" espacial en el que, además de los cañones de iones y los rayos láser, nuestras armas serán los poderes de la Fuerza. Alternando niveles en los planetas de Naboo y Kamino, con otros en el espacio profundo, «Jedi Starfighter» mantendrá el mismo desarrollo de su antecesor, sólo que, en esta ocasión, las más de 40 naves que aparecerán en el juego, estarán inspiradas en el "Episodio II". En cuanto a sus 15 fases, podrán jugarse en el modo historia o en un cooperativo (junto a un segundo piloto) y además el DVD contarán con algunos extras ocultos (incluyendo bocetos y el "making of") y niveles secretos de bonus.



EL ARGUMENTO. Además de contar con el nuevo Jedi Starfighter, iremos cumpliendo misiones paralelas a la peli.



Así es en la película

Unos cuantos cazas de Naboo escoltan la nave de la reina Amidala en un accidentado viaje a la capital, en Coruscant. El ataque al convoy real no se hará esperar.

EL PODER DE LA FUERZA:
- Los nuevos poderes Jedi y la ambientación del Episodio II.

EL REVERSO TENEBROSO:
- ¿Demasiado parecido al anterior?

JEDI POWER BATTLES

LANZAMIENTO: MARZO 2002
CONSOLA: GAME BOY ADVANCE

EL ARMA DE TODO CABALLERO JEDI.



A principios de 2002 llegará a GBA una sorprendente conversión del "beat ´em up" que hace un año nos dejó tan buen sabor de boca en DC y PlayStation. Enfrente, el ejército de la Federación, y a nuestro lado, la Fuerza y nuestro sable de luz ¿Quién vencerá?



TODO EN 3D. Parece mentira pero el juego de GBA, como el de PlayStation, estará realizado en 3 dimensiones.



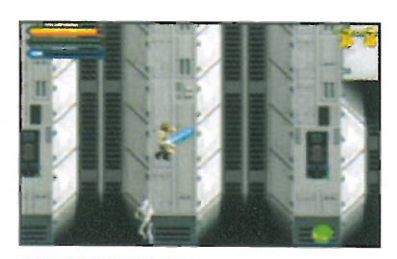
Así es en la película

Contra tanto androide de la Federación, nada mejor que sacar nuestro sable de luz y repartir estocadas a diestro y siniestro. Con ayuda de la Fuerza, claro.

Realizado en tres dimensiones, como el original, y haciendo gala de unos niveles de película (y nunca mejor dicho) el juego de "avanzar y pegar" ambientado en el "Episodio I" promete convertirse en uno de los bombazos de la temporada para GBA. A su favor cuenta con 3 protagonistas diferentes (Obi Wan Kenobi, Qui Gon Jinn y Mace Windu) todo tipo de combos realizados con la espada de luz, e incluso diferentes poderes aprendidos de la Fuerza.
Eso sí, esta combinación entre "beat ´em up", plataformas y aventura promete ser uno de los juegos más complicados del catálogo de la nueva consola de Nintendo ¡Que la Fuerza nos acompañe!



PLATAFORMAS. La dificultad llegará de mano de las plataformas: hará falta ajustar nuestro salto casi al milímetro.



PROTAGONISTAS. Los tres caballeros Jedi se enfrentarán a los androides.

EL PODER DE LA FUERZA:
- Una versión en 3D ¡igualita al juego de Play!.

EL REVERSO TENEBROSO:
- La dificultad puede sacar de quicio a cualquiera.

EPISODIO II

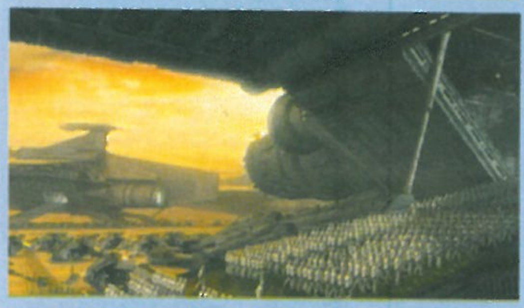
Sí, amigos, porque la saga galáctica también regresará el año que viene, el 17 de Mayo, a las pantallas de cine, con el estreno del Episodio II de la nueva trilogía, que llega con el título de El Ataque de los Clones.



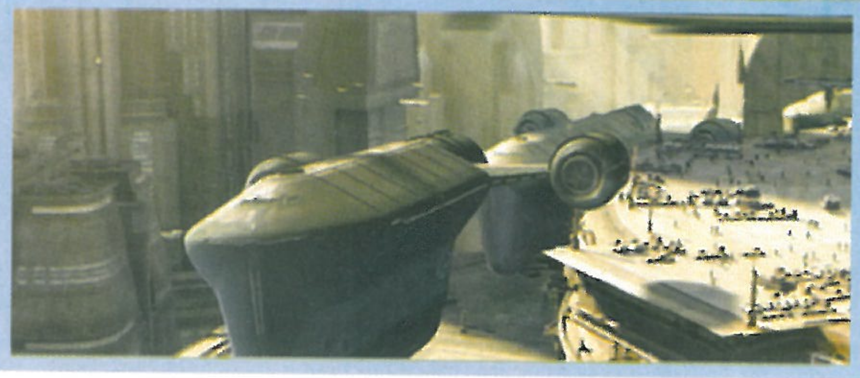
Anakin se acerca al lado oscuro al descubrir lo que le ocurre a su madre en Tatooine.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... La reina Amidala se encuentra en grave peligro. El Senado galáctico, incapaz de proteger a sus representantes, ha decidido encargar a los caballeros Jedi que la escolten hasta el planeta Naboo, mientras se discute la creación de un ejército de clones que mantenga la paz en el universo. Antes de iniciar el viaje un cazarrecompensas está a punto de acabar con la vida de la reina, por lo que los Jedi se ven obligados a separar sus caminos: Anakin viajará a Naboo con Amidala, mientras que Obi Wan Kenobi tendrá que visitar el planeta acuático de Kamino tras la pista del conde Dooku, un jedi oscuro que puede encontrarse detrás de estos atentados. Batallas espaciales, duelos con sables de luz, los mejores efectos especiales y todo el poder de la Fuerza volverán, en Mayo, a inundar los cines de todo el mundo. De momento, los primeros trailers ya han batido récords de descargas en internet, y los aficionados hacen cola en la puerta de los cines tan sólo para ver la cara de Hayden Christiansen, el actor que interpreta al que será, dentro de unos años, el malvado Darth Vader.









Después de que alguien intentase acabar con la vida de la reina Amidala, los caballeros Jedi se ven envueltos en una trepidante persecución por las calles de Coruscant.

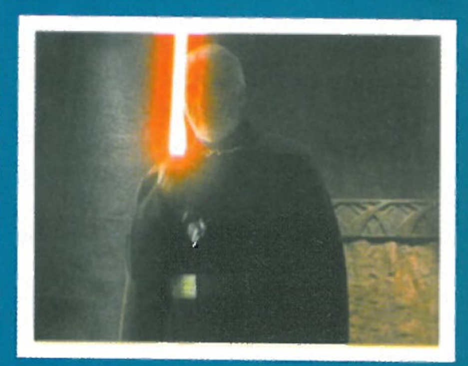
los protagonistas



CABALLEROS JEDI. Obi Wan Kenobi y Anakin Skywalker tendrán que derrotar al poderoso ejército de clones creado por Palpatine.



AMIDALA. La reina de Naboo volverá a tener un papel protagonista ¿Será finalmente la madre de los mellizos Luke y Leia Skywalker?.



EL MALO. El papel de malo será para Dooku, un Jedi oscuro que combatirá con Anakin.



JANGO FETT mentor de Boba Fett, es el cazarrecompensas que intentará matar a Amidala.

■ CAPCOM

Maximo

"Anda papi, dame otra monedita de cinco duros a ver si ahora me paso esa fase...", decíamos en la década de los 80 cuando queríamos jugar a la mítica recreativa de «Ghost & Goblins». Ahora no nos va a hacer falta, y no porque a partir de enero paguemos en Euros, sino porque Capcom ha resucitado a Sir Arthur, su protagonista, y nos lo va a traer a nuestra casa en esta gran actualización.



A lo largo de esta épica aventura tendremos que hacer cara no sólo a esqueletos y muertos vivientes, sino también a monstruos enormes.

No hace falta que hagamos un esfuerzo mental demasiado grande para acordarnos de la cantidad de monedas de cinco "pavos" que nos gastábamos de pequeños jugando a la máquina recreativa de «Ghost & Goblins» en el bar de la esquina. Mientras nuestros "ociosos" padres se tomaban el café de las 4:00, nosotros venga a echar monedas para ayudar al caballero Arthur a rescatar a su amada princesa de las garras del demonio de las narices: saltábamos de plataforma en plataforma, disparábamos nuestras lanzas y procurábamos que no nos alcanzasen sus ataques, porque si lo lograban nos dejaban literalmente en "gayumbos". Seguro que a más de uno hasta llegó a vender los cromos de las súper estrellas del fútbol para poder "sufragarse" las partidas...

Por "suerte" para todos, hace mucho tiempo que no se ve esa máquina en ningún sitio, así que creeréis que ya no hay peligro de volver al vicio, ¿verdad? ¡Pues sí!, porque ahora resulta que los señores de Capcom están inmersos en el desarrollo de «Maximo», una revisión de la clásica recreativa del genial «Ghost and Goblins», que ►

PlayStation 2

Enero

Como buena aventura de acción, no sólo tendremos que repartir mandobles a diestro y siniestro, sino también abrir puertas y buscar ítems escondidos.

Desde siempre, Capcom ha demostrado ser una compañía todoterreno capaz de ofrecer por igual juegos como «Devil May Cry» y sagas tan famosas como «Street Fighter» y «Resident Evil». ¿Se convertirá «Máximo» en un nuevo éxito?



El juego estará plagado de detalles que os traerán muchos recuerdos, como los muertos vivientes que aparecen desde dentro de los ataúdes que surgen del suelo.



Nuestro personaje podrá, como en el juego original, ir mejorando su armadura al ir recogiendo diferentes "power-ups" por entre el mapeado.

Enemigos "enlatados"





Los enemigos a los que nos tendremos que enfrentar en «Maximo» van a ser toda clase de criaturas infernales, como momias, esqueletos, fantasmas... y aunque al principio van a atacarnos tan desnudos como el demonio los trajo al mundo, a medida que avancemos en el juego aparecerán mejor equipados. Basta con echar un ojo a los fotos para ver los escudos (arriba), o las armaduras (abajo) que han conseguido esos "huesitos".



Seguro que os resultará toda una gozada poder ver hasta qué punto a evolucionado técnicamente el juego. ¡Vivan los 128 bits!



El diseño de personajes y monstruos tiene un sentido del humor negro muy fresco y divertido. ¡Aquí nada da miedo!



Los combates con los enemigos se mezclarán con la búsqueda de objetos.





Para los recién llegados, aquí podéis ver cómo era la versión arcade original.

■ CAPCOM

viene con ganas de divertirnos aún más que el juego original.

Claro que no debéis confundiros, porque en realidad este «Máximo» compartirá con «Ghost and Goblins» lo mismo que el «Spy Hunter» de Midway con el original, es decir, el espíritu y el recuerdo, porque todo lo demás será totalmente nuevo.

Para empezar, en este título, nuestro objetivo ya no será avanzar desde izquierda a derecha por la pantalla mientras acabamos con todos los enemigos, sino que nos vamos a mover por unos modernos escenarios en 3D plagados de plataformas y obstáculos, como las puertas e interruptores clásicos, además de un montón de áreas ocultas en las que conseguir armas, vidas y demás "elementos".

Aunque, por supuesto, lo que más abundará en cada nivel serán los enemigos: esqueletos, zombies o momias, que tratarán de evitar que rescatemos a tiempo a la princesa. Estos enemigos tendrán un diseño de lo más mono y divertido (¡no puedo creer que yo haya dicho eso!), que nos arrancará más de una sonrisa. Para defendernos de sus golpes (porque serán monos, pero tendrán un instinto asesino "que pa qué") contaremos inicialmente con una espada, una armadura y un escudo. Por supuesto, nuestros golpes irán mejorando a lo largo de la aventura, según vayamos recogiendo diferentes "power-ups". Estos ítems no sólo servirán para reforzar nuestras armas, sino que también nos permitirán realizar ataques cada vez más poderosos, como tirar el escudo a modo de frisbee o lanzar bolas de fuego; estos ataques podrán configurarse dependiendo de nuestros propios gustos.



Tranquilos, que el juego no es para mayores de 18 años, es que cuando Maximo recibe un golpe pierde la armadura, ¡y se queda de esta guisa!



Preparaos a ver toda una exhibición de efectos gráficos de PS2.





El catálogo de movimientos que se podrá hacer será mucho mayor.



Unos efectos de auténtica impresión



La calidad técnica del motor gráfico de «Maximo» queda patente desde el primer nivel del juego, en el que empezaremos a disfrutar con efectos como nieblas volumétricas o movimientos sobre el agua. Pero no sólo eso, sino que, cuando encontremos los diferentes "power-ups" del juego, podremos realizar magias tan espectaculares como las que veis y que incluyen, entre otros, lanzar bolas de fuego.



El juego estará dividido en fases concretas, como sucedía en el arcade.





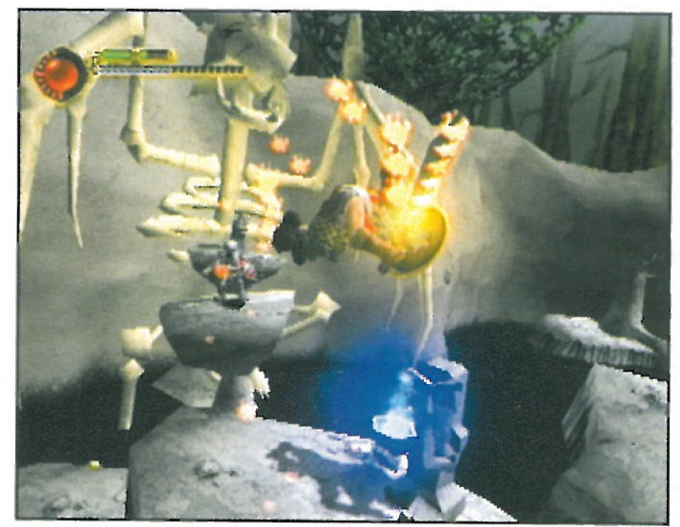
En algunas situaciones también tendremos que usar nuestro cerebro.



La primera impresión que nos ha dado esta beta ha sido muy buena, tanto por su fidelidad al juego original, como por su gran calidad técnica.



Las magias que habilitan los "power-ups" serán súper espectaculares.



La ambientación de los escenarios será, sin duda, uno de los puntos fuertes del juego: un mundo de pesadilla en el que no dejaremos de sonreir.





Otra de las novedades va a residir, como ya habréis notado, en el apartado visual. Y es que, además del consabido aspecto desenfadado y divertido del juego, los antiguos mapeados laterales en 2D dejarán paso a un potente y exuberante motor gráfico, capaz de generar unos escenarios tridimensionales llenos de efectos visuales, como nieblas volumétricas o unos movimientos de agua de lo más chulos. Y no es por nada, pero la verdad es que nos han cautivado en esta toma de contacto, y eso que no hemos probado todavía la versión definitiva (un mesecito y...).

En resumen, que la versión que hemos probado no sólo nos ha dejado sorprendidos por su apartado gráfico y su adictivo sistema de juego, sino que nos ha tenido enganchados horas y horas tratando de encontrar todos los secretos que esconde cada uno de los niveles, descubriendo los nuevos ataques... y sí, también tratando de no enseñar los calzoncillos.

Lo que ocurre es que ahora nos preocupa el pensar en una cosa: que como este «Maximo» cumpla las expectativas que está creando, mucho nos tememos que va a haber que empezar a darle la plasta a mamá como cuando el café de las 4 del que os hablábamos. Y no para echar a la "maquinita" de toda la vida, sino para ser los primeros en hacernos con él. ¡¡Oh, Dios, ha vuelto el caballero Arthur con toda su diversión!!

Lo Mejor

- Que mantiene intactos los altos niveles de diversión del «Ghost & Goblins» original.
- Su aspecto gráfico, que resulta tan espectacular como desenfadado.

Lo Peor

- Que quizá pueda resultar algo corto de fases.
- Sufrir una recaída en el "vicio" de nuestra infancia...

Primera Impresión 

■ BIZARRE

Project Gotham

Esta joya de Bizarre (los de «Metrópolis Street Racer» de DC) será el primer juego de carreras para Xbox. Un título en el que primará tanto la velocidad como el estilo, porque sin acelerar a tope no llegaremos los primeros a la meta, y sin pilotar bien no podremos conseguir puntos para avanzar. ¿Intrigados? Pues seguid leyendo, majetes...



Esa "K" que veis arriba a la derecha es el nuevo indicador de Kudos, que nos informará en tiempo real de los que vamos consiguiendo.



En las carreras contrarreloj, aparecerá un coche "fantasma"para tener una referencia de nuestra carrera. ¡Aquí no se corre solo nunca!

Hace ya un año (como pasa el tiempo, ¿eh?) salió a la venta en Dreamcast «Metropolis Street Racer», un auténtico soplo de renovación para el género de velocidad (sin contar a «GT3», el indiscutible rey del género). En él, el objetivo no consistía únicamente en ser los primeros en cruzar la meta, sino que además debíamos conducir a la perfección, dominando los derrapes y el freno de mano, para conseguir el mayor número de "kudos". Estos "kudos", o puntos, eran el auténtico alma del juego, pues en cada nivel había que reunir un determinado número de ellos para poder desbloquear nuevos vehículos y niveles de juego, y sólo se podían conseguir mediante la conducción elegante y precisa.



¿Y por qué os contamos todo esto? Pues porque Bizarre Creations, los programadores de «Metropolis», han reutilizado parte de sistema para «Project Gotham», el que va a ser su primer lanzamiento en la nueva Xbox de Microsoft. Pero, para que no haya malentendidos, os avisamos desde el principio que «Project Gotham» no ➤



Xbox

Marzo

Todos los coches en «Project Gotham» van a ser modelos y marcas reales y podremos competir con un flamante SLK, un Z3 o un Mini Cooper. Podremos elegir entre más de 20 coches, y todos ellos con características diferentes.

Todas las plataformas tienen su gran juego de coches: Playstation2 tiene «GT3», Game Cube tendrá a «Ridge Racer», y ahora Xbox va a tener a «Project Gotham». ¿Quién será el ganador de esta dura competición de velocidad?



Las repeticiones en este juego no tendrán nada que envidiar a las de GT3, e incluso, si estamos realmente orgullosos de nuestra técnica, podremos grabarlas para disfrutarlas siempre que queramos.



En «Project Gotham», podremos cambiar el texto de nuestra matrícula. ¿Egocéntricos? Nooo...

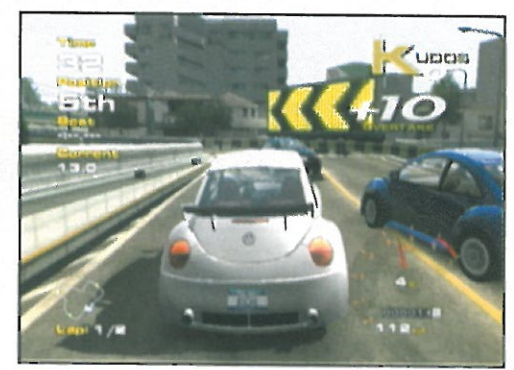


Si no os gusta correr dos veces en el mismo circuito, aquí vais a tener más de 200 para elegir



Aquí podéis apreciar los reflejos de una valla luminosa (izquierda) y un edificio (arriba) en nuestra carrocería. Todos ellos generados en tiempo real.





Modos de juego





En «Project Gotham» podremos elegir entre 5 modos de juego disponibles entre los que se incluyen el clásico modo multijugador (abajo) u otro en el que habrá que demostrar nuestro perfecto estilo de conducción en pistas plagados de conos. Ya sabéis, en la variedad está el gusto.

■ BIZARRE CREATIONS







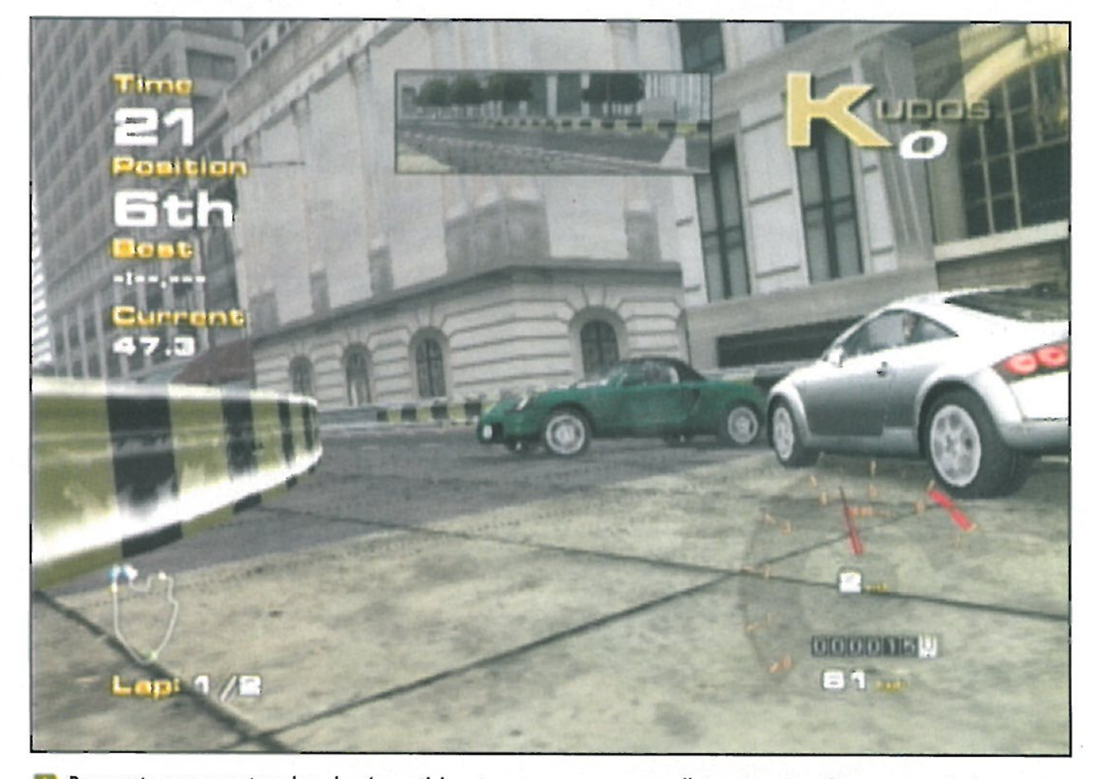
Las maniobras arriesgadas tendrán su recompensa y este adelantamiento peligroso nos reportará unos buenos "kudos"



➤ va a ser una simple copia de «Metrópolis», ni mucho menos. En lugar de eso, vendrá plagado de bastantes novedades importantes.

La primera de estas innovaciones va a residir, precisamente, en el sistema de juego. Y es que, si bien mantendrá el sistema de "kudos" como medida para poder avanzar en el juego, estos nos serán otorgados en tiempo real por cualquier maniobra espectacular que realicemos durante la carrera, y no al final del nivel como en el otro juego. Algunas de estas maniobras serán, además de los lógicos derrapes, el llegar a circular a dos ruedas, hacer "volar" a nuestro coche por las empinadas cuestas de las calles de San Francisco, o adelantar a nuestros adversarios tan pegados a ellos que si nos viera un "poli" de tráfico nos daría tres "collejas". Además, encima ahora se podrán realizar combos con "kudos", como en los juegos de lucha.

Pero esta no será la única forma de conseguir puntos, ya que al modo "Carrera" se le unirán dos nuevos: "Arcade" y "Retos de kudos". En el primero, nuestro objetivo será recorrer circuitos plagados de conos y metas volantes, entre los que habrá que serpentear y derrapar para conseguir un número de puntos, y en el segundo tendremos que superar pruebas, como adelantar a cuatro coches en minuto ➤



Por suerte para nosotros, los demás participantes, no van a ser unos pilotos expertos, sino que en más de una ocasión cometerán fallos. Claro, que esto no siempre es bueno, porque a ver como salimos ilesos de ésta.



Sin duda alguna, uno de los atractivos de este juego será su modo multijugador, en nos enfrentaremos hasta 4 amigos en la misma consola





Las 200 pistas por las que podremos correr estarán ambientadas en 4 ciudades famosas: Londres, San Francisco, Nueva York o Tokio.









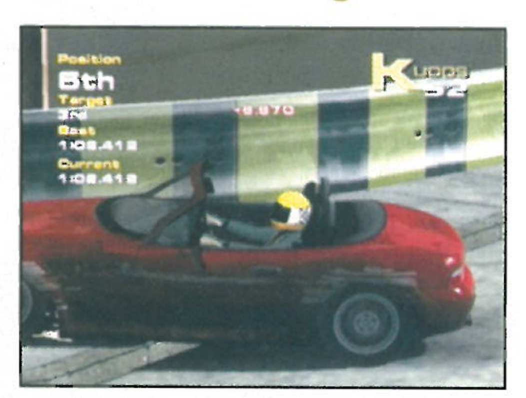
➤ y medio, o llegar a la meta el primero en un duelo una contra uno para, de esta forma, ganar acceso a todos los niveles y coches.

Y hablando de coches, todos los vehículos en «Project Gotham» serán modelos reales y estarán diseñados con un altísimo nivel de detalle (tienen 12.000 polígonos cada uno, así que realismo no les va a faltar). Por lo tanto vamos a poder manejar como si tal cosa vehículos tan espectaculares como el Audi TT, el Porsche Booster o el BMW Z3 (lo sentimos pero no vienen con rubia incluida). Todos ellos tendrán una brillante carrocería en la que se reflejará cada elemento del circuito, como vallas luminosas, postes de teléfono, árboles... lo cual será una gozada, teniendo en cuenta que seguiremos disponiendo de los mapeados reales de San Francisco, Tokyo, Londres y ahora también Nueva York. Aunque claro, las carrocerías serán brillantes sólo durante un rato, pues el vehículo pagará a menudo las consecuencias de nuestra "conducción temeraria", mostrando todo tipo de abolladuras y arañazos en la carrocería y, lógicamente, con el coche hecho un desastre, no hay sitio para los reflejos.

Pero si con todo lo que os acabamos de contar todavía no estáis contentos, tendremos que hablar del modo multijugador con el que podréis juntaros hasta cuatro amigos en una misma consola, sin que por ello el juego vaya más despacio. ¡La cosa promete! Así que, amiguitos, os tenemos que dejar, porque solo nos faltan 50 kudos para desbloquear el nuevo Ford Focus... ¡y tenemos que sacarlos todos para el mes que viene!

Esperamos que podáis contratar un buen seguro...





Si algún fallo se le podía achacar a «GT3» para PS2 o a «Metropolis» para Dreamcast, era el hecho de que los coches no se abollaran por muchos golpes que nos diéramos. Pues bien, en «Project Gotham», no podremos decir eso, porque cualquiera roce con las vallas o contra otros coches van a dejar unas "bonitas" marcas en la carrocería. Claro, que a nosotros no nos ha hecho ni pizca de gracia correr como locos con nuestro BMW Z3 y acabar la carrera con él hecho añicos. ¿Como vamos a ligar si nuestro cochazo necesita tantas reformas?

Lo Mejor

- Los reflejos y los desperfectos en los coches.
- La ciudad de Nueva York.

Lo Peor

- ¡Tener que esperar hasta marzo para que salga de una vez la consola!

Primera Impresión



■ KOEI ■ BEAT'EM UP

Dynasty Warriors 3

PlayStation 2
Febrero

«Dynasty Warriors 2» resucitó el "beat ´em up" gracias a una genial ambientación y a sus más de 30 personajes en pantalla, pero, no contentos con eso, en Koei pretenden "dejar pequeño" su propio juego con una secuela que nos trasladará al corazón de la batalla.

Seguro que más de uno se le ha pasado por la cabeza meterse en un batalla tipo "Braveheart", con cientos de enemigos a nuestro alrededor y un espadón en la mano. Pues imaginad que en lugar de Escocia, nos trasladamos a la China medieval, y ya puestos, que tenemos a nuestra disposición no uno, sino 9 guerreros con diferentes armas, que no se cansan de "repartir" por enormes campos de batalla. Más o menos, ya tenéis una idea de lo que será «Dynasty Warriors 3», un beat ´em up en el que todo será "a lo grande".

Para empezar, nos vamos a enfrentar con más de 1000 enemigos por nivel, pero no penséis que nos atacarán uno a uno. En lugar de eso, nos vamos a ver las caras con más de 30 de una vez, aunque afortunadamente no todo el trabajo será cosa nuestra, también recibiremos apoyo de otros soldados de nuestro bando. Pero, como pudimos comprobar hace un año (cuando salió la segunda parte) no basta con un par de escoltas, así que, además de los nuevos ataques mágicos, podremos contar con la ayuda de un segundo jugador.

En cuanto a novedades, más os vale que os preparéis para un apartado gráfico mejorado, especialmente en las texturas de los protagonistas y los efectos de luz que acompañarán a cada golpe. Pero para espectáculo, el de las máquinas de guerra: torretas de asalto, empalizadas, caballería ¡y elefantes!, todo con tal de que las batallas resulten de lo más variado. Y para que no penséis que todo será avanzar y pegar, antes de cada nivel volveremos a tener acceso a un mapa en el que colocar nuestras tropas y escoger generales para darle un toque estratégico a los niveles del modo historia.





▲ *En cada nivel nos vamos a enfrentar a más de 1000 enemigos.*



▲ *Las texturas y los efectos de luz han mejorado considerablemente.*



▲ *La principal novedad será el modo para dos jugadores simultáneos.*

Lo Mejor

▲ El número de enemigos en pantalla.

▲ El nuevo modo para dos jugadores.

Lo Peor

▼ La dichosa niebla...








EXCLUSIVO PARA PlayStation.2
Disney's
TARZAN
Freeride
¡¡ PREPÁRATE PARA
UNA SALVAJE
DESCARGA
DE ADRENALINA!!
TARZAN FREERIDE te ofrece ¡PURA ACCIÓN EXTREMA! El ritmo desenfrenado de este juego
y la selva llena de vida, harán explotar tus sensaciones más primitivas.
Desciende los rápidos haciendo surfing, practica el esquí acuático, deslízate a toda
velocidad por senderos salvajes y... siente el vértigo practicando el ¡¡BUNGEE JUMPING!!
PlayStation.2
Disney's
TARZAN
Freeride
www.ubisoft.es
Ubi Soft
Disney
INTER
ACTIVE

NAMCO

Moto GP 2



La gente de Namco volverá a colocarnos en breve en la parrilla de salida con la segunda parte del gran arcade de motos que nos encandiló en PS2 hace un año. Y tras comprobar su realismo, os aconsejamos desde aquí que os vayáis poniendo el casco...

PlayStation 2

Febrero

La licencia oficial de la presente temporada del Campeonato del Mundo de Motociclismo (eso sí, sólo de 500 cc.), y un interesante puñado de novedades son las sugerentes cartas de presentación que nos ofrecen los desarrolladores de Namco para intentar igualar, cuando menos, los éxitos obtenidos en su momento con la primera entrega de este simulador de motos.
Y lo cierto es que tienen bastantes papeletas para conseguirlo, pues contar de forma oficial con el apoyo de la Federación Internacional de Motociclismo significa que todo lo que rodea a este mundillo, incluyendo los modelos de las motos, sus pilotos (también con Rossi), los circuitos y hasta las mismas vallas publicitarias, es garantía de que vamos a disfrutar de un DVD muy completito. Vamos, que nadie le va a poder echar en cara que no va a ser fiel a la realidad. Además, este aspecto se verá reforzado por el buen nivel gráfico del juego, donde destacarán el diseño de las motocicletas (que contarán con un elevadísimo número de polígonos para que sean lo más realistas posibles), participantes y circuitos, aunque el punto fuerte se alcanzará con las repeticiones, tan realistas y espectaculares que costará distinguirlas de las que se ofrecen en las retransmisiones televisivas. Preparáos para ➤




Después de ver imágenes tan flipantes como esta, no nos negaréis que la calidad de las repeticiones será muy alta, ¿no?



En el modo arcade habrá menos posibilidades de caer aunque nos salgamos.



Todas las motocicletas del Mundial de 500 cc. volverán a estar presentes en la nueva edición.



Las nuevas condiciones climáticas pondrán a prueba toda nuestra pericia en la conducción.

Namco ya demostró sus excelentes conocimientos del género de la velocidad con sus «Ridge Racer» para PSOne y PS2, aunque su especialidad son los juegos de lucha («Tekken», «Soul Calibur») y disparos («Time Crisis»).



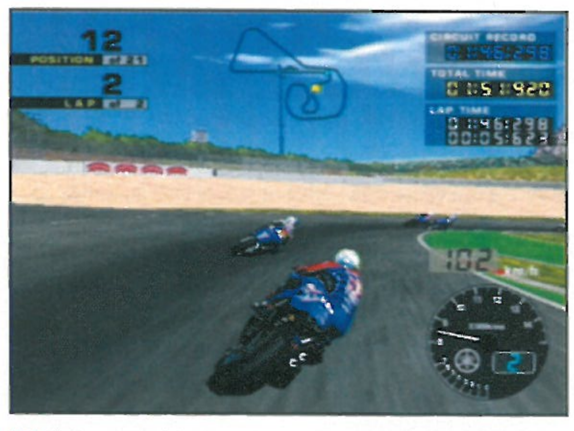
¿Cuántas motos con sus respectivos pilotos podéis contar en esta instantánea? Pues a pesar de eso, la acción transcurrirá suave como la seda, sin molestas ralentizaciones ni demás defectos técnicos de ese tipo.

Disfrutarás el doble





Sí, y el juego te durará al menos el doble porque la versión definitiva incluirá un total de diez circuitos, 5 más que en la primera parte. Concretamente, las nuevas pistas que se estrenarán en «Moto GP 2» serán las de Assen (Holanda), Catalunya (España), Mugello (Italia), Le Mans (Francia) y Sachsenring (Alemania).



Si siempre quisiste imitar a Crivillé, ¡ahora podrás hacerlo!



Las animaciones de los pilotos van a estar cuidadas como nunca, y ofrecerán un gran realismo. ¿Eh, quién llevo detrás?

➤ deleitaros con alucinantes planos entre los que no faltarán ni los tomados desde el helicóptero... Ahora que, como os conocemos bien, sabemos que lo que estáis esperando saber es cuáles serán las novedades "mondas y lirondas". Pues bien: en esta ocasión -y a diferencia de la edición anterior del juego- sí que variarán las condiciones climáticas en las carreras, y el juego nos obsequiará con un efecto de lluvia de lo más conseguido, con gotas salpicando la pantalla si elegimos correr con la vista interna. En cuanto a sus modos de juego se va a añadir uno inédito, el "Legends", en el que tendremos que batirnos el cobre contra ilustres veteranos de la talla de Schwantz, Kenny Roberts Senior o Mike Doohan entre otros, los cuáles nos lo pondrán más difícil que el resto de participantes de la competición "normal" (vamos, que ni en sus mejores tiempos). Por último, añadid la atractiva posibilidad de poder competir en el modo simulación (donde las caídas serán el pan nuestro de cada día) o arcade (mucho más accesible) para terminar de redondear un título que puede ser apoteósico. Todo esto, un multijugador irresistible y unos cuantos extras ocultos es lo que nos deparará este juego "motorizado", así que no lo perdáis de vista porque tiene una pinta de lo más apetecible. Nosotros, por si acaso, ya hemos desempolvado el primer juego para ir calentando los motores un poco...

Lo Mejor

- Contar con la licencia oficial permitirá recrear muy bien todo el ambiente de la competición real.
- Su acabado técnico y las novedades que incluirá.

Lo Peor

- La música nos ha parecido muy cargante.

Primera Impresión



■ TAKE 2/ROCKSTAR

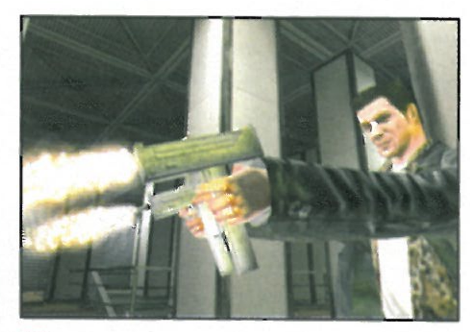
Max Payne

Todo es posible en un minuto de Nueva York. En el caso de Max Payne, su vida se fue al garete. Lo perdió todo. Ahora, sólo le queda la venganza y un completo arsenal para acabar con todos los indeseables de su ciudad. Ojo, que este chico muerde.

«Max Payne» es uno de los títulos que mayor revuelo causó el pasado año entre los usuarios de PC. Por suerte, los afortunados poseedores de PS2 y (muy pronto de Xbox) van a tener ocasión de comprobar si tanto bombo estaba justificado, porque dentro de un mes podrán tener al policía más duro de Nueva York en su consola.

A juzgar por las pantallas, «Max Payne» podría pasar por un juego más de acción 3D en tercera persona. Con buenos gráficos sí, pero nada especial. Gran error. Lo que realmente distinguirá a Max Payne de otros juegos no puede apreciarse en las imágenes. Lo principal será la influencia de "Matrix", cuyo particular estilo visual ha sido imitado no sólo en las ropas de los protagonistas, sino también en el modo de desarrollar la acción. Hasta la llegada de «Max Payne», ningún otro juego había conseguido incorporar de forma tan coherente al propio desarrollo de la acción el concepto del "tiempo bala" (un segundo después de disparar, parece que todo se ha "congelado"). El efecto de ralentizar el tiempo estará magníficamente ejecutado, será fácil de usar y estará pensado de tal manera que tampoco podemos abusar de él. Será una verdadera gozada.

Claro que, por llamativo que sea, el juego no podría depender sólo de este efecto. «Max »nos propondrá una emocionante historia de corrupción policial, mafiosos, tráfico de droga y ➤



Este juego está muy influenciado por el típico cine de acción que se hace en Hong Kong.

PlayStation 2

Febrero



Cuando Max vea algún objeto manipulable a su alrededor, aparecerá una exclamación sobre su cabeza para indicarlo.



Durante esta aventura tendremos que enfrentarnos a decenas de inteligentes enemigos.



Según dónde acertemos a nuestros pobres enemigos, les haremos más o menos daño.

La película Matrix ha supuesto una revolución en el mundo audiovisual. Este juego recoge algunos de sus elementos, pero el más alucinante es el del "tiempo bala": en los tiroteos la acción se ralentiza logrando escenas increíbles.

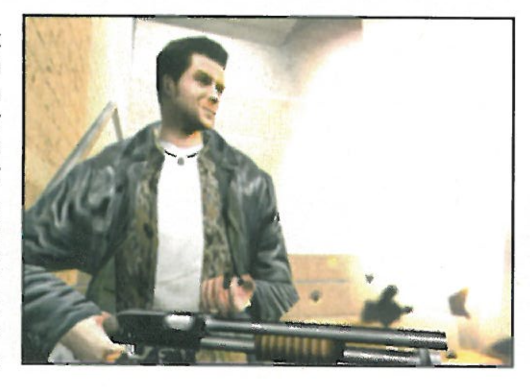

Max no se corta a la hora de hacer uso de sus armas...


...y obligar a tragar plomo a los "chorizos" que vea.




El elevado nivel de calidad del juego permitirá que hasta los fogonazos de las armas estén cuidados al máximo detalle.




Max está dispuesto a no dejar títere con cabeza. Por donde pasa, deja un rastro de destrucción gracias su enorme arsenal.

Ágil como un gato





Como suele suceder con las conversiones de PC, nos tocará coordinar los dos sticks del mando de nuestra PS2. Y es que, para lograr acabar con los malos, Max contará con un arma adicional: su gran agilidad. Max podrá lanzarse a un lado y otro sin parar, rodar y ponerse de pie como si fuera un gato. ¡No lo intentéis en casa!


Conseguir un rifle francotirador podría salvaros la vida en cualquier momento.

mucha muerte. Nuestro protagonista será un policía que, tras perder a su familia en un terrible incidente, se centra en su trabajo infiltrándose en las mafias del narcotráfico. Pero durante una peligrosa misión será traicionado y decidirá tomarse la justicia por su mano. Como podéis suponer, el estilo estará claramente inspirado en la novela y el cine negro clásicos, pero también en el cine de acción de John Woo y sus colegas de Hong Kong, y todo eso sin olvidarnos, por supuesto, de "Matrix". Eso significa que nos vamos a encontrar con grades dosis de acción, un arsenal impresionante y un derroche de munición cada vez que nos crucemos con los malos.

Tampoco queremos olvidarnos del apartado gráfico. Como puede apreciarse en las imágenes, el soberbio motor logrará recrear perfectamente el ambiente urbano que domina todo el juego. Aunque obviamente ha habido que hacer ciertas concesiones con respecto a la versión de PC, el resultado a primera vista parece excelente. Se aprecia una cierta reducción de polígonos en los modelos de personajes, pero por lo demás el ambiente oscuro y decadente de los bajos fondos estará magníficamente adaptado a las posibilidades de PlayStation 2.

Al final, todo apunta a que nos quedará la sensación de haber vivido una de las experiencias más cinematográficas y completas que hayamos tenido ocasión de probar en un videojuego.

Lo Mejor

- Eso del "tiempo bala" es una auténtica pasada.
- La sensación de estar en una película de acción.
- Su gran ambientación.

Lo Peor

- ¿Podrá este novedoso sistema de juego competir con los grandes del género?

Primera Impresión



■ DISNEY

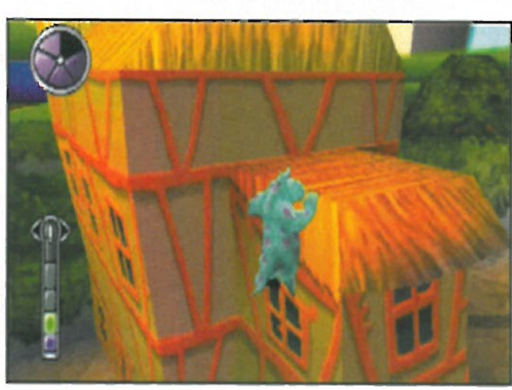
Monsters Inc.

Seguro que conocíais la leyenda que cuenta que, una vez que la oscuridad reina en el cuarto de todos los niños, los monstruos cobran vida. Lo que muchos no sabíamos, al menos hasta ahora, es que estos monstruos asustan... ¡porque es su trabajo! Y en este juego basado en la película del mismo nombre veréis que no es un trabajo sencillo...



La nueva producción de Disney/Pixar (los de "Toy Story" y "Bichos"), que llegará a España en Febrero bajo el nombre de «Monsters Inc.», narra la tragedia que se desencadena en el país de los monstruos cuando lo que ha sido siempre su alimento diario, es decir, provocar inocentes sustos a los humanos, deja de surtir efecto. A grandes rasgos este es el argumento de la película y, como es lógico, también del juego que llegará pronto a PSOne, donde el objetivo final será conseguir que los monstruos recuperen el poder de asustar a los humanos. Básicamente, nos vamos a encontrar ante un plataformas 3D dirigido a un público más bien juvenil donde habrá que elegir entre meterse en la piel de dos "monstruitos": James P. Sullivan, alias Sulley, un gigantesco y torpe monstruo de piel azul con manchas lilas, cuernos y una boca grande repleta de grandes dientes, o bien encarnar a Mike Wazowski, su fiel compañero de batallas, un "adefesio" verde bastante más pequeño y con un solo ojo que brinca que da gusto. Pues bien, una vez seleccionado el personaje, nos dirigiremos a la Academia de Monstruos para graduarnos en, vamos a ver cómo llamarlo... ¡asustadores de primera fila!
A partir de ahí comenzará nuestro reto de superar ➤

¿Quieres ser un asustador de primera? Lo primero es acudir a la Academia de Monstruos para inscribirte.



¡Auuuuuppaaaaa! Con lo gordo que está Sulley nos va a costar subirlo por todas estas plataformas...

PlayStation

Febrero



El juego tiene quince niveles ambientados en zonas muy diferentes de la Isla de los Monstruos. Ir asustando por la ciudad resulta de lo más divertido.

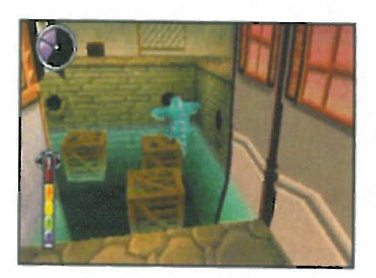
Monster Inc. es la nueva película de Disney/Pixar, los creadores de maravillas como las dos entregas de Toy Story o Bichos. En España se estrenará en febrero, y promete ser un nuevo acontecimiento cinematográfico.

■ PLATAFORMAS

➤ 15 niveles de duro entrenamiento para conseguir un puesto en la plantilla de "Monsters Inc". Tendremos que resolver puzzles y entrenar junto a otros congéneres, para lo cual será necesario correr, saltar, trepar, agarrarse, recoger ítems... y hasta dar barrigazos, rodar o dar demoledores coletazos.

Como es habitual en los plataformas, también habrá que recoger varios objetos como monedas y, sobre todo, botes de "cieno básico", un asqueroso líquido muy útil para aumentar el nivel del asustómetro y liquidar a los "nervios". ¿Que qué son los "nervios"? Pues son unos robots pequeñitos de colores que sustituyen a los niños en la Isla de los Sustos, esenciales para el entrenamiento de todo monstruo. ¡Como si fueran los "sparrings" de un boxeador! Además, según vayas completando etapas, recibirás una serie de medallas de bronce, plata y oro, en función de los méritos conseguidos. La dificultad no será muy alta, hecho al cual contribuirán las frecuentes pistas y consejos que recibiremos.

En cuanto al aspecto gráfico, hay que decir que, como podéis ver por las pantallas, intentará refleja fielmente el ambiente de la película, cosa que potenciará con las consabidas secuencias extraídas del film entre fase y fase. Por supuesto, las voces estarán traducidas y dobladas al castellano por los mismos actores que en la película, así que ya se nos perfila en lontananza un nuevo éxito que sin duda atraerá a los jóvenes por su parecido con la película ¿Conseguirá Pixar hacernos olvidar la fiebre de «Harry Potter»? Pronto lo veremos.



▲ Como en todo buen plataformas, habrá que correr, saltar, y... esto... bueno, también asustar.



▲ ¡Vaya! Bajo esa apariencia de bonachón se esconde un monstruo capaz de hacer desfallecer a un quinteto de nervios con unos simples alaridos.



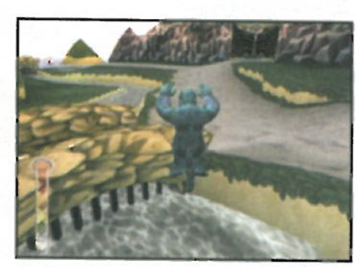


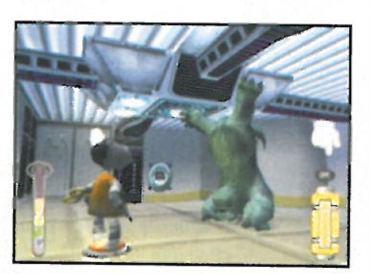
▲ Los niveles del juego se corresponden con los escenarios que veremos en la película que se estrenará en Febrero.



▲▶ Los "nervios" están por todas partes, por el parque, andando, dentro de las cajas e incluso subidos en lo alto de un columpio. Grítales con todas tus fuerzas y haz que suene la sirena.

Y también en PS2





Los afortunados poseedores de una PS2 también podrán disfrutar de las aventuras de estos dos simpáticos monstruos. El desarrollo será idéntico al del juego de PlayStation, aunque con importantes mejoras gráficas.

Lo Mejor

▲ La perfecta recreación del universo de la película.

Lo peor

▼ Que parece "Operación Triunfo" con tanta academia, pruebas y medallas.

Primera Impresión



■ EIDOS

Deus EX

Algunas compañías tienen muy claro que las barreras entre los juegos para consola y los de PC están desapareciendo. A ello contribuyen conversiones como la de «Deus EX», un shoot'em up subjetivo que vendrá avalado por un gran éxito en su versión de PC, gracias a su original estilo que conjugará disparos, rol, aventura e infiltración táctica.



No todo consistirá en pegar tiros a lo primero que se mueva, sino que en casos como éste, tendremos que encontrar la manera de desactivar aquellos rayos láser.

Para seros sinceros, al llegarnos a la redacción la versión beta de este juego para PS2, nuestra reacción inicial fue: "¿Un juego tan grande, con un control tan complicado y que utiliza tanta tecnología, en una consola? Es buena idea, pero esperemos a ver cómo funciona...". Por eso nos tranquilizó saber que Ion Storm, que son los responsables de su desarrollo, han decidido mantener intactos aspectos tan importantes como los gráficos, su trama argumental y su estilo de juego en primera persona, pero han simplificado el control para que los usuarios de PS2 no tengamos que hacernos un lío para aprender los controles (en su versión de PC utilizaba casi la mitad del teclado...).

Pero claro, a todo esto, ¿de qué va el tal «Deus EX»? Pues bien, nos encontramos en una época futura, donde la humanidad ha caído en decadencia a todos los niveles, y ha surgido una conspiración secreta formada por personas "de la peor calaña" (espías, terroristas, políticos, etc.), para dominar el mundo. Dentro de esta maraña de "politiqueos", nos tocará infiltrarnos dentro de la red terrorista con el fin de descubrir la raíz del asunto y claro, ya que estamos, ¿por qué no salvar al mundo de ➤



Será importante registrar a fondo a los enemigos para encontrar ítems.



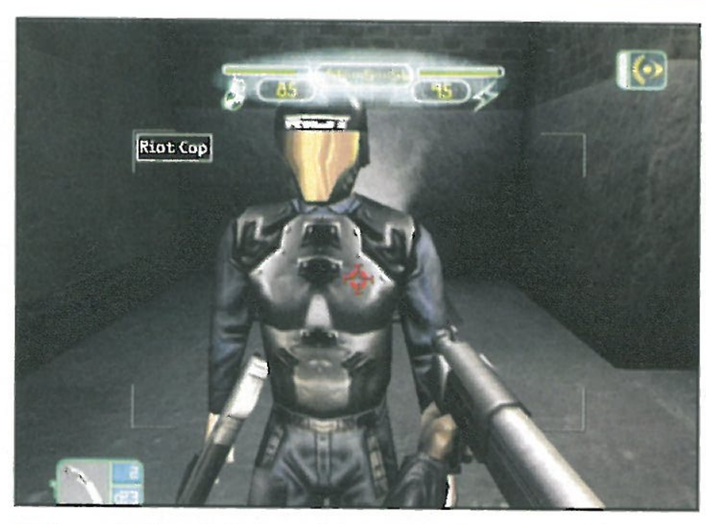
PlayStation 2

Febrero



El argumento del juego nos meterá en un futuro apocalíptico en el que unos terroristas quieren aprovechar el desconcierto mundial para adueñarse de la Tierra.

Quizá el nombre del grupo de programación de «Deus EX», Ion Storm, no os diga nada, pero si os decimos que son los creadores de juegos tan conocidos como «Anachronox» y «Daikatana», os podréis hacer una idea de su calidad.



El complicado control que este juego tenía en PC se está simplificado, por ejemplo, haciendo que el protagonista apunte por sí solo a los enemigos.



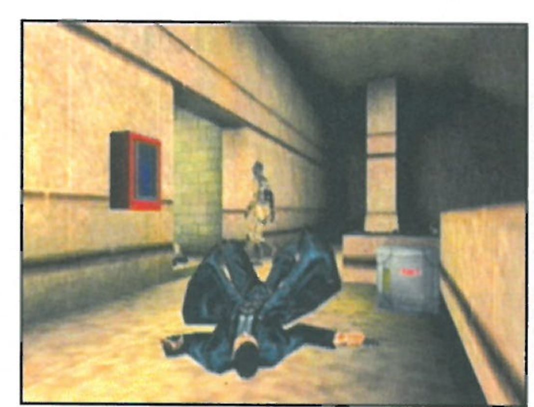




Ya sabemos que es lo habitual, pero en este juego también tendremos un gran arsenal en nuestras manos.



En ocasiones hablaremos con personajes, y habrá que tomar decisiones que afectarán al desarrollo del juego.



la cuadrilla de malos de turno? Lo más interesante del juego es que, como se puede imaginar por el tipo de argumento, no se va a tratar de un shoot'em up subjetivo "a lo loco", digamos un «Quake» más. En lugar de eso, en muchos momentos habrá que cambiar la habitual táctica "arrásalo-todo" por momentos de sigilo (en los que incluso habrá que esconder los cuerpos muertos para que no detecten presencia), conversaciones con supuestos aliados (cuidadito con ellos...), búsqueda de muchos objetos, y resolución de algunos puzzles. De hecho, hasta tendremos la posibilidad de adaptar nuestras habilidades y características físicas como si estuviéramos ante un juego de rol, las cuales podrán ir cambiando a medida que avanzamos por el juego. Y otra de las novedades más curiosas es que, por ejemplo, ya no habrá que preocuparse de ajustar a cada momento a dónde apuntamos con la cruceta, ya que el juego lo hará de forma totalmente automática (sólo tendremos que acercar la mirilla al enemigo, y quedará encuadrado). Por otro lado, a los programadores no se les ha pasado por alto que un desarrollo tan abierto permitiría un montón de alternativas en el argumento, por lo que de muchas de nuestras decisiones, así como de la forma de comportarnos con los personajes que nos encontremos, dependerá que el juego tome un rumbo u otro (y los cambios pueden llegar a ser muy determinantes...). Vamos, que por si acaso tenéis dudas de si esta conversión tiene futuro, ya podéis ver que la cosa tiene una pinta más que interesante. Veremos.

Distinto a todo

«Deus EX» no será un shoot'em up como los que ya conocemos de PS2, sino que aspectos tan curiosos como la posibilidad de ajustar nuestras propias características físicas o tener que resolver ciertos "puzzles", le darán un toque diferente al resto.





Lo Mejor

La sencillez del control lo hará más jugable que en PC.

Lo Peor

La IA de algunos de los enemigos necesita todavía algunas mejoras.

Primera Impresión 

■ IN UTERO

Evil Twin



El género de las plataformas en la 128 bits de Sega está copado, por el momento, solo por el incombustible Sonic junto a la estrella de Ubi Soft, Rayman. Pues bien, aquí llega un nuevo personaje dispuesto a subirse, con todas las de la ley (y por las malas si hace falta), al elevado pódium de los mejores juegos de Dreamcast.

Dreamcast

Febrero

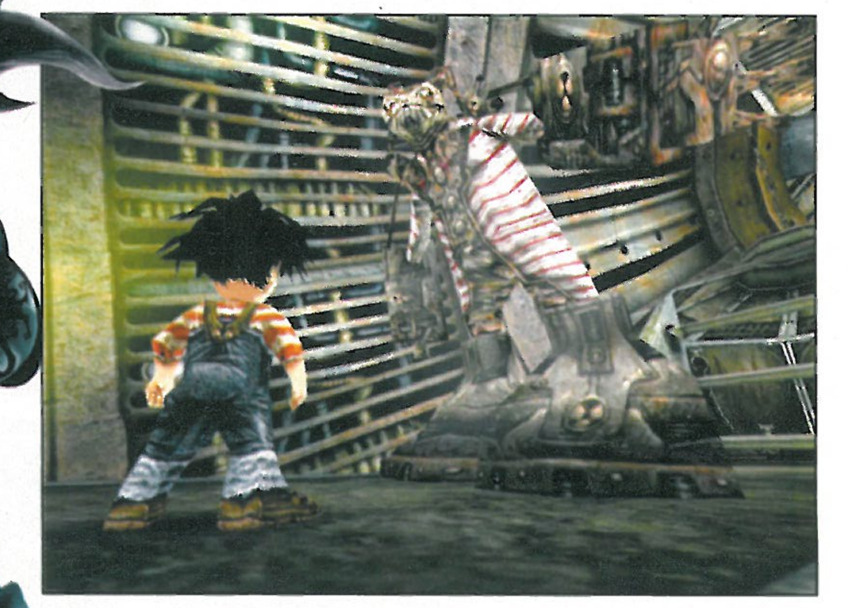




No hace falta que lo digáis: el nombre de Cyprien os suena de algo, ¿verdad? Pues bien, felicidades por esa memoria vuestra porque, efectivamente, hace unos cuatro mesecitos ya os hablamos de este mismo juego de In Utero, pero en la otra versión, la de PS2. ¿Qué, os acordáis de qué trataba el juego? Todo comenzará cuando, el día del cumpleaños del pequeño huérfano Cyprien -que, por desgracia, coincide con el día de la muerte de sus padres-, sus compañeros del orfanato le hacen una pequeña fiesta sorpresa. Lleno de rabia, el pobrecillo Cyprien sale corriendo, y sin saber cómo ni por qué, queda atrapado en un mundo oscuro y mágico creado por sí mismo en sus peores pesadillas. Partiendo desde este planteamiento, nosotros tomaremos el control de Cyprien a lo largo de los ocho enormes mundos plataformeros que deberemos recorrer para lograr que nuestro protagonista descubra el origen de ese mundo, y pueda regresar a la realidad. En total, tendremos por delante nada menos que 76 niveles con una ambientación de verdadera pesadilla -y no es broma, porque nos encontraremos con cada "bicho" que...-, con unos detalladísimos escenarios, donde se usan según los programadores, ¡más o menos 1 Giga ➤

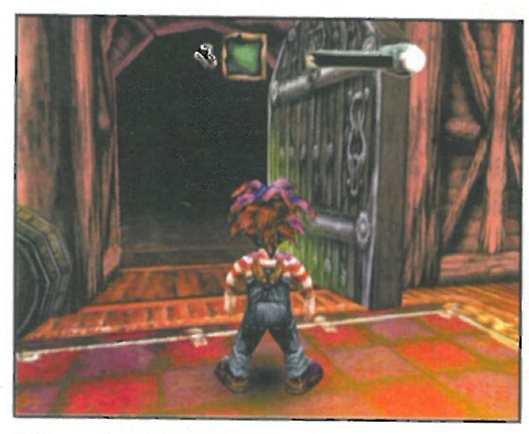


Cyprien es un pequeño niño huérfano, cuya mente atormentada por los recuerdos le llevará a verse atrapado en un mundo de pesadillas.



Las criaturas que aparecerán en el juego estarán creadas por la propia imaginación del niño, de forma que encontraremos bichos de lo más extraño.

Los creadores de este juego parecen haberse inspirado en películas como "Pesadilla antes de Navidad" y "La ciudad de los niños perdidos", además de dotarle de una estética manga muy acertada, para lograr ese aspecto visual.



La variedad de las texturas será de lo mejorcito.

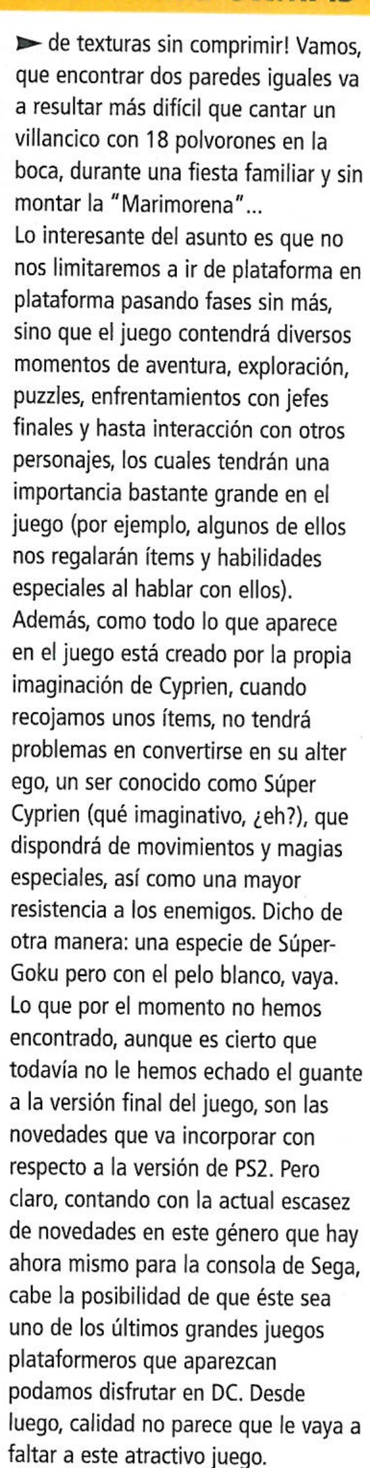


Podremos usar una vista subjetiva para los disparos.



«Evil Twin» será un juego mágico, con una ambientación parecida a la de la película "Pesadilla antes de Navidad". ¿La visteis?





de texturas sin comprimir! Vamos, que encontrar dos paredes iguales va a resultar más difícil que cantar un villancico con 18 polvorones en la boca, durante una fiesta familiar y sin montar la "Marimorena"...

Lo interesante del asunto es que no nos limitaremos a ir de plataforma en plataforma pasando fases sin más, sino que el juego contendrá diversos momentos de aventura, exploración, puzzles, enfrentamientos con jefes finales y hasta interacción con otros personajes, los cuales tendrán una importancia bastante grande en el juego (por ejemplo, algunos de ellos nos regalarán ítems y habilidades especiales al hablar con ellos).

Además, como todo lo que aparece en el juego está creado por la propia imaginación de Cyprien, cuando recojamos unos ítems, no tendrá problemas en convertirse en su alter ego, un ser conocido como Súper Cyprien (qué imaginativo, ¿eh?), que dispondrá de movimientos y magias especiales, así como una mayor resistencia a los enemigos. Dicho de otra manera: una especie de Súper-Goku pero con el pelo blanco, vaya.

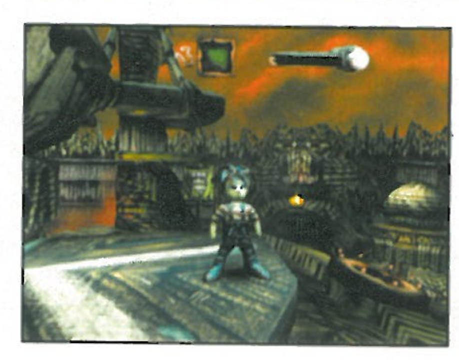
Lo que por el momento no hemos encontrado, aunque es cierto que todavía no le hemos echado el guante a la versión final del juego, son las novedades que va incorporar con respecto a la versión de PS2. Pero claro, contando con la actual escasez de novedades en este género que hay ahora mismo para la consola de Sega, cabe la posibilidad de que éste sea uno de los últimos grandes juegos plataformeros que aparezcan podamos disfrutar en DC. Desde luego, calidad no parece que le vaya a faltar a este atractivo juego.

Súper-total, total





O sea, te lo juro por Arturo, que cuando Cyprien se convierta en Súper Cyprien, con la ayuda de unos ítems, cambiará su apariencia por un look total-total con el pelo blanco, y hará muchas magias.



Las 76 fases que compondrán el juego tendrán una extensión considerable, todas ellas repletas de plataformas para saltar y cientos de enemigos a los que enfrentarnos.

Lo Mejor

Que sigan saliendo juegos buenos para esta consola.

Lo Peor

La cámara a veces juega malas pasadas.

Primera Impresión



■ ROCKSTAR ■ ACCIÓN

State of Emergency

PlayStation 2
Febrero

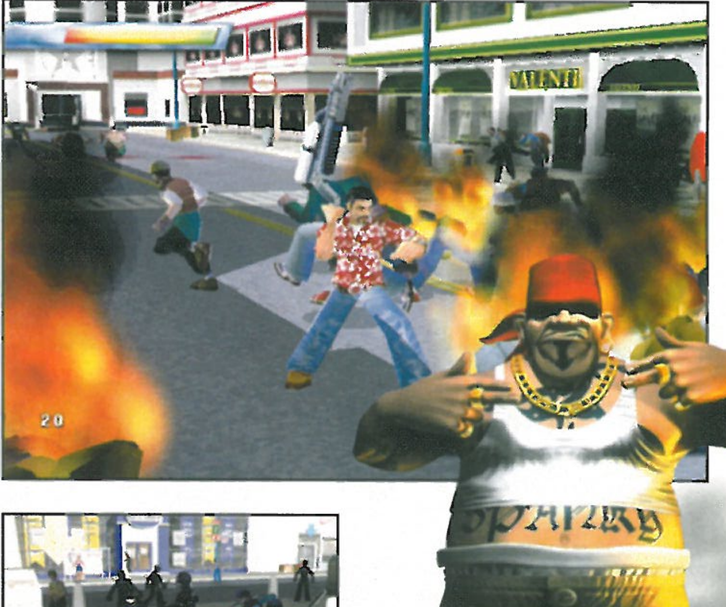


Nos moveremos por amplios escenarios urbanos llenos de gente.



En Rockstar parecen empeñados en crear juegos de naturaleza cada vez más caótica y descontrolada. Si «Grand Theft Auto» os parecía excesivo, esperad a ver lo nuevo que están preparando. No apto para menores.

La idea de partida de «State of Emergency» quizá os suene familiar. Una malvada corporación se hace con el poder del país, y se propone eliminar cualquier intento de resistencia, para lo que declara el Estado de Emergencia. La ciudad se convierte en un caos, y unos supuestos agentes antidisturbios toman la ciudad a golpe de porra. Como miembros de la resistencia clandestina, tendremos que oponernos al gobierno corrupto.
La mecánica de juego se encuentra a medio camino entre «Grand Theft Auto 3» y beat'em up clásicos como «Final Fight». Podremos recorrer las calles, dedicarnos a sembrar el caos y pegarnos con quien se cruce en nuestro camino, ya sean ciudadanos violentos, agentes antidisturbios o bandas rivales. Aunque también será posible acudir a ciertos puntos donde se nos asignarán misiones de distintos grados de complejidad y dificultad, muy en la línea de las de «GTA 3». En total, habrá más de 100 misiones, repartidas entre los diferentes distritos de la ciudad.
Lo verdaderamente espectacular es que, aunque se evitará el uso de un aspecto demasiado realista para que la violencia resulte más cómica, al estilo de los dibujos de la Warner, el motor gráfico será capaz de manejar a más de 100 personajes simultáneamente en pantalla, moviéndose por unos escenarios enormes y muy interactivos, en los que casi cualquier cosa se puede coger, usar o destruir.
Y además de nuestros pies, puños o cualquier objeto que podamos recoger por el mapeado, el juego incluirá un completo arsenal con todo tipo de pistolas, rifles, cócteles molotov y hasta lanzacohetes. Vamos, que los aficionados a las "trifulcas consoleras" van a tener la oportunidad de quedarse a gusto.



Estos agentes antidisturbios serán nuestros principales enemigos.





Lo Mejor

- La gran cantidad de personajes que pueden aparecer en pantalla.
- Los distintos modos de juego prometen dar variedad.

Lo Peor

- La violencia puede resultar excesiva. ¡Es una locura!

Primera Impresión 

¡ahora ya tienes un motivo para no dormir ! ¿ o son 3?

IMPRESCINDIBLE GAME BOY ADVANCE™ PARA TU







■ VIVENDI

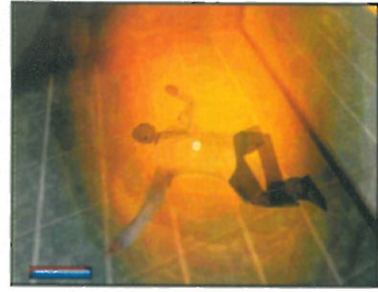
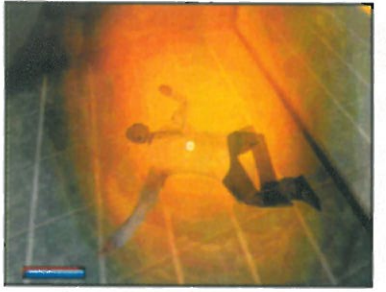
No One Lives

¿Un nuevo juego de James Bond? Eso podría parecer por el título, pero no es así, porque a la larga lista de heroínas consoleras se une ahora en PS2 Cate Archer, una agente secreto que quiere cambiar el panorama de los "shooters" subjetivos.

Después de recibir todo tipo de alabanzas por su primera aparición en PC, de donde proviene este juego, la curvilínea agente Archer se prepara para repetir su éxito en PlayStation 2. Y todo gracias a unas prometedoras intenciones de reunir en un sólo DVD todas las virtudes del mejor "shoot 'em up" en primera persona, aderezándolas con un toque de aventura, mucho sentido del humor y una ambientación a medio camino entre las películas de James Bond y el toque de absurdo de las de Austin Powers (ejem).

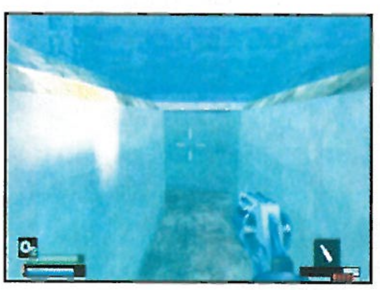
La ventaja de «No One Lives Forever» frente a otros "shooters" como «Quake», «Unreal» y compañía será que su interés no se centrará en las modalidades multijugador, sino en un modo historia en el que podremos acompañar a la protagonista desde su primera misión como agente de campo. Esto nos llevará por un buen número de localizaciones de todo el mundo como Marruecos, Berlín (con muro y todo) o los Alpes mientras nos enfrentamos a situaciones que harían palidecer al mismísimo 007.

A lo largo de todos estos niveles, Cate tendrá que vérselas (gadget en mano) con unos estrafalarios villanos que irán desde una cantante de ópera fracasada a un violento escocés con falda de cuadros, y que, por supuesto, estarán guardados por un buen puñado de sicarios. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre en tantos otros juegos de este estilo, estos matones no estarán allí como simple carne de cañón. La impresionante I.A. de «No One ➤

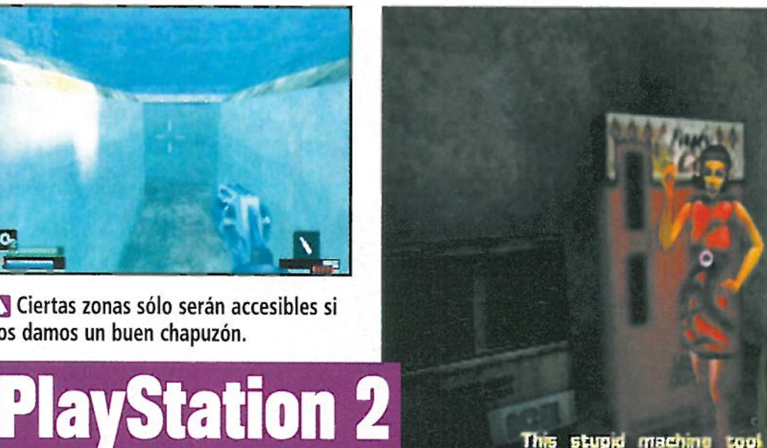



Para que evitar que descubran un cuerpo podemos disolverlo con ácido.

Nuestra agencia secreta cuenta con un completo programa de entrenamiento para sus agentes al que podremos acceder entre misiones.



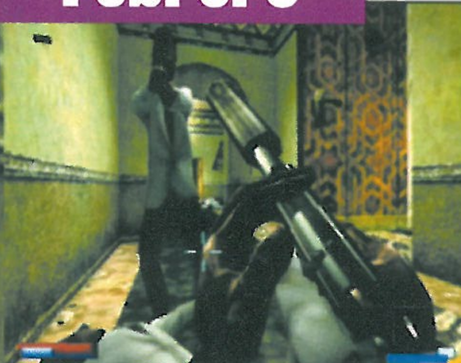
Ciertas zonas sólo serán accesibles si nos damos un buen chapuzón.



PlayStation 2



Febrero



Aunque el silenciador le quita potencia, esta pistola es excelente para acabar discretamente con cualquier guardia.

¿«No One Lives Forever»? ¿De que me suena a mi eso? Pues se parece mucho al título de una película de James Bond que se llamaba «Tomorrow Never Dies» (El Mañana Nunca Muere) y la intención es clara: parodiar a James Bond.

Forever

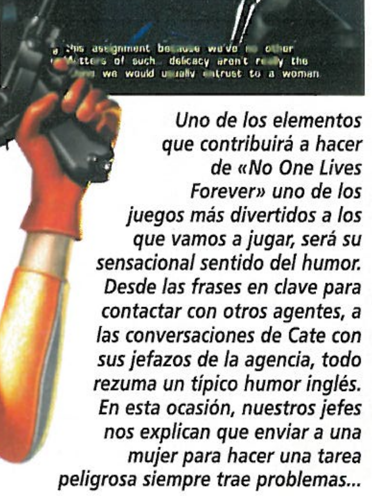




Una de nuestras principales prioridades a lo largo del juego será evitar las bajas civiles. Así que nada de disparar a inocentes ciudadanos.

Diálogos humorísticos





Uno de los elementos que contribuirá a hacer de «No One Lives Forever» uno de los juegos más divertidos a los que vamos a jugar, será su sensacional sentido del humor. Desde las frases en clave para contactar con otros agentes, a las conversaciones de Cate con sus jefazos de la agencia, todo rezuma un típico humor inglés. En esta ocasión, nuestros jefes nos explican que enviar a una mujer para hacer una tarea peligrosa siempre trae problemas...



Este pobre matón ha aprendido por las malas que atacar desde un coche en marcha no le da ninguna ventaja frente a nuestra habilidad.



Lives Forever» será capaz de detectar el sonido de nuestros pasos o el ruido de las armas, incluso los enemigos se acercarán a investigar cuando encuentren el cadáver de un compañero, se defenderán de nuestros ataques parapetándose tras una mesa y pedirán refuerzos si se ven superados. La caña.

Pero lo más sorprendente del juego será su enorme componente "aventurero". Para llegar a buen puerto no sólo tendremos que abrir puertas y mover unos cuantos interruptores, sino que entre sus novedades más interesantes nos vamos a encontrar con pequeñas misiones secundarias, o la posibilidad de conversar (escogiendo la frase adecuada en cada momento) con los personajes principales. Esto también tendrá su reflejo en la cantidad de situaciones que debemos superar, como cubrir a un embajador con nuestro rifle de mira telescópica, desactivar bombas o prestar ayuda a otros agentes. Además, la ambientación psicodélica de todos los niveles (sacad del baúl los pantalones de campana y las camisas floreadas de vuestros padres) será una de las mejores del género, trasladándonos "en primera persona" 40 años atrás en el tiempo. Desde Vivendi Universal nos han asegurado que en la versión final del juego podremos disfrutar de todos los diálogos traducidos a nuestro idioma, así que todo parece a favor de esta "superagente", que le va a plantar una dura batalla a nuestro querido James. ¿Ha llegado la hora de buscarle una sucesora?

Lo Mejor

- El sentido del humor de que hace gala el juego.
- La perfecta recreación del ambiente del cine de espionaje de los sesenta.

Lo Peor

- Todavía necesita mejorar el aspecto gráfico.

Primera Impresión



KOEI

Kessen II

Se acabaron las historias sobre los samurais japoneses. Desde el mes que viene, gracias a esta segunda parte, seguiremos moviendo ejércitos mientras planeamos estrategias para eliminar a los rivales, pero en esta ocasión vamos a vernos inmersos en la mágica historia de China.

Tranquilos, que no estamos delirando porque nos hayamos tomado tres copas de más, es que el regreso del juego de estrategia más original -y tridimensional- de la historia de las consolas, o sea «Kessen», va a traer consigo aires frescos con respecto a los que soplaban en la primera parte.
Lo más destacable será que nos vamos a encontrar con un nuevo argumento mucho más lleno de magia que en el anterior, pero "magia" en el sentido literal de la palabra, es decir, luces, explosiones, bolas de fuego, gente que vuela (¿?) y todas esas cosas.
Además, la historia nos meterá en la piel de un joven general llamado Liu Bei, que tendrá que enfrentarse al reino chino Wei para rescatar a su bella amada, la princesa Diao Chan, (jooo...er con los nombrecitos), que ha sido secuestrada. De aquí se puede sacar que, a buen seguro, en esta ocasión se dejará un poco de lado el rigor histórico en favor de una presencia mucho más acusada de combates y momentos "fantásticos". En otras palabras, que el juego tirará aún más por el camino del espectáculo visual, que por el combate puro y duro. Por supuesto, una de las características más destacables del primer juego, sus frecuentes escenas de vídeo en FMV que decoran las batallas presentando el desarrollo de la historia, serán ahora mucho más vistosas y elaboradas que antes. Tendremos la oportunidad de contemplar nuevos efectos, mayor calidad en el diseño de los personajes (lo cual incluye a los soldados de los distintos ejércitos rivales), y habrá ➤



La serie «Kessen» es una de las más importantes de la estrategia en PS2.


Mmm... Siempre quise saber lo que sentían los señores feudales chinos en plena batalla campal...

PlayStation 2

Febrero



El modelado de los personajes está ganando en la calidad de los detalles.





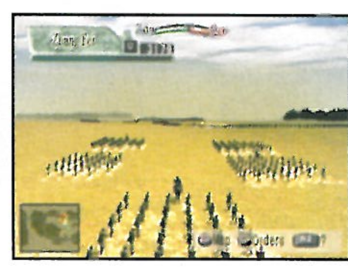
De vez en cuando será necesario acudir a este mapa para cambiar una estrategia y sorprender por otro lado.


Antes de cada campaña, entraremos en consejo con nuestros generales, para elegir si vamos a entrenar a las tropas, reclutar más hombres, elevar la moral del ejército, y otras cosas por el estilo.

Como muchos recordaréis, «Kessen» (que significa "La Batalla Decisiva" en japonés) fue uno de los juegos de lanzamiento de PS2 en Japón. Allí obtuvo un gran éxito gracias a la fidedigna reproducción de las guerras entre Shogun.



En esta segunda parte podremos coger el control del jefe de escuadrón, y dedicarnos a "dar leña" a los cientos de enemigos de forma individual.



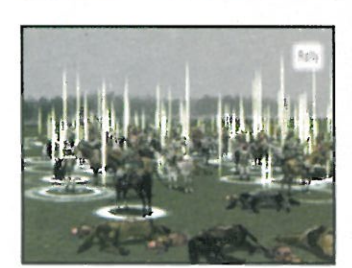
Podremos elegir la formación de ataque o defensa que más nos guste.



¡Cosa de magia!







Nuestro ejército estará dividido en escuadrones, con un general al mando de cada uno. Pues bien, cada uno de ellos dispondrá de ciertos movimientos especiales que podrán aprenderse y elevar su potencia, como duelos o ataques mágicos especiales (como los de las pantallas) muy espectaculares.



Las imágenes pregrabadas de vídeo volverán a ser la seña de identidad del juego. Gracias a ellas, el género de la estrategia resultará más atractivo.



Uno de los momentos más intensos del juego serán los duelos entre jefes de escuadrón, que podrán decidir directamente el ganador de una batalla.

mayor integración de los vídeos dentro de los combates.

Y si en cuanto a jugabilidad la primera parte ya era todo un modelo de simplicidad en el género (nada de complicaciones con extensos menús y el control exhaustivo de las unidades), «Kessen II» será todavía más fácil de dominar, para que cualquier usuario de PS2 tenga la posibilidad de jugar sin tener que estudiarse un manual de 200 páginas. Al principio de cada combate se nos dará a elegir entre varias formaciones y estrategias, y nuestra labor se centrará simplemente en seleccionar la que creamos conveniente, y luego seguirla durante la campaña, dando diversas órdenes a las unidades para vencer al enemigo. Eso sí, cuando llegue el momento de jugar, notaréis que el control permite más interacción entre vuestras propias tropas, llegando incluso a dirigir los movimientos de los generales de forma directa e individual (al estilo de «Dinasty Warriors 3»), y no sólo a las tropas en conjunto como antes.

Por otro lado, ahora la acción se seguirá a través de un juego de nuevas cámaras, que harán de cada enfrentamiento una auténtica delicia visual, al menos comparado con lo que suelen ofrecer los demás juegos del género, bastante "sosetes".

Pero bueno, ya no os contamos más, simplemente os diremos que si os gustó el primer «Kessen», os va eso de la estrategia u os ha llamado la atención lo que habéis leído, no debéis perder de vista la salida de «Kessen II», porque cuenta con posibilidades de convertirse en el nuevo referente en el género de la estrategia en PlayStation 2.

Lo Mejor

Su gran virtud, los vídeos FMV y los gráficos, serán aún más espectaculares.

Lo Peor

Su simplicidad quizá no atraiga a los más puristas.

Primera Impresión



■ CORE ■ AVENTURA

Herdy Gerdy

Los programadores de Core han pensado que, si se tiene una historia atractiva y un motor gráfico tan bueno como los que parece que va a tener este juego, incluso la idea de ser un simple pastor puede convertirse en una de las aventuras más divertidas que hayáis jugado.

Está claro que «Herdy Gerdy» es un juego que promete añadir elementos novedosos a lo visto hasta hoy en el género de las aventuras en 3D, ofreciendo un universo vivo, donde todos los personajes, los animalillos y hasta las plantas que veamos en los mapeados, verán afectado su comportamiento en función de nuestras acciones.
La acción se desarrollará en una isla mágica que fue creada con el poder de la Primera Bellota (sí, no pongáis esa cara...). Quien la posee, tiene el poder de mantener la armonía y la paz entre las especies de la isla, y cada cinco años se organiza un torneo de pastores para determinar su poseedor. Pues bien, nosotros tomaremos el papel de Gerdy, un pequeño niño que se propone convertirse en el mejor pastor de la isla, para evitar que el malvado Sadorf se adueñe de la Bellota.
Pero si la historia es curiosa, el sistema de juego será aún más original: nos encontraremos con un gigantesco mundo por explorar, con 12 tipos de criaturas que deberemos conocer a fondo (sus reacciones, lo que les gusta, lo que les da miedo...), y muchas herramientas mágicas para guiarlas a su redil como buenos pastores.
Habrá que hablar con cientos de personajes (creados con polígonos, pero con un sistema de texturas que los harán tan expresivos como los de una película de Disney cualquiera), y prestar atención a sus pistas, pues será básico para descubrir cómo evitar que las criaturas se dañen entre sí, o que no se metan en el agua si sabemos que no son capaces de nadar... por poner un par de ejemplos.
Con todo esto, podréis imaginar que las posibilidades que ofrece este título son, como mínimo, muy prometedoras; eso sí, os avisamos que los detalles que nos quedan por contar son muy numerosos, así que no os perdáis el comentario que os ofreceremos el mes que viene sobre este título tan interesante.

PlayStation 2

Febrero



Utilizando decenas de técnicas, ítems y las pistas que nos den los personajes, deberemos ir juntando a las criaturas que veamos, y guiarlas hasta sus rediles.



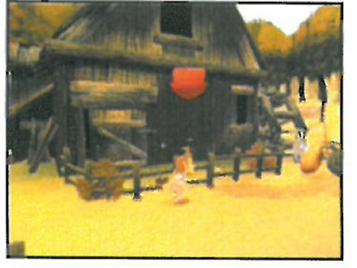




Como si fueran dibujos animados, los personajes serán muy expresivos.



Habrá doce tipos de animales, algunos de ellos muy "agresivos".



La ambientación será de lo más "country", con granjitas y todo.

Lo Mejor

Sus preciosos gráficos y su original planteamiento.

Lo Peor

¿Se hará repetitivo eso de perseguir animalillos?





Dark Summit

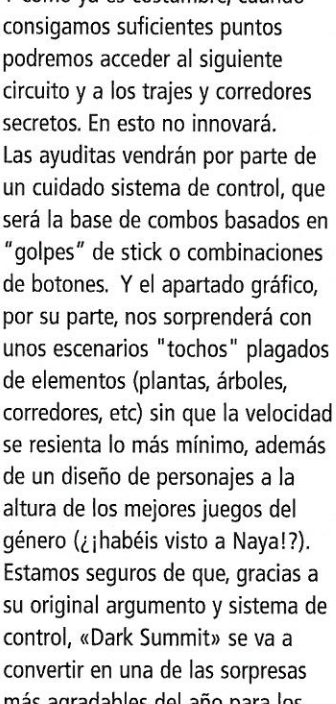
¿Espías con tablas de snowboard? ¿Desactivar bombas a toda pastilla por una ladera nevada? Caray, parece que las compañías quieren renovar el género del snowboarding, y THQ se va a poner a la cabeza con el primer simulador de este deporte que tendrá argumento y todo.



PlayStation 2
Febrero

Con el paso de los años, los juegos de snowboard han crecido en popularidad, diversión y nivel técnico. Pues bien, «Dark Summit» subirá la apuesta, añadiendo al cóctel una línea argumental que puede no ser precisamente la de «Metal Gear», pero que enganchará por su desarrollo: nuestra misión consistirá en cruzar Mount Garrick y acabar con los militares que han invadido la zona.

Bajo un original sistema de objetivos, atravesaremos 4 enormes circuitos donde tendremos que buscar las distintas misiones que nos ofrece el Jefe O'Leary (que irán desde esquivar a la patrulla de esquí a localizar y desactivar una bomba) además de superar otros retos como conseguir un número determinado de puntos o realizar combos, grinds y piruetas. De hecho, encontrar cada una de las cabinas que nos informan de la misión será otro reto en sí mismo, pero por suerte podemos repetir cualquiera de estas pruebas sin tener que volver ladera arriba.

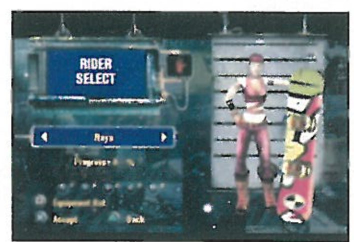


Y como ya es costumbre, cuando consigamos suficientes puntos podremos acceder al siguiente circuito y a los trajes y corredores secretos. En esto no innovará.

Las ayuditas vendrán por parte de un cuidado sistema de control, que será la base de combos basados en "golpes" de stick o combinaciones de botones. Y el apartado gráfico, por su parte, nos sorprenderá con unos escenarios "tochos" plagados de elementos (plantas, árboles, corredores, etc) sin que la velocidad se resienta lo más mínimo, además de un diseño de personajes a la altura de los mejores juegos del género (¿¡habéis visto a Naya!?). Estamos seguros de que, gracias a su original argumento y sistema de control, «Dark Summit» se va a convertir en una de las sorpresas más agradables del año para los amantes del deporte helado.



Esta es la malvada fuerza militar que ha tomado Mount Garrick, a la que debemos derrotar esquiando.



Naya (además de nuestra favorita) es la primera corredora disponible, pero podemos acceder a 5 más.



Realizar piruetas como ésta se traduce en jugosos puntos.



Si seguimos a esta chica daremos con la bomba que hay que desactivar.



¡Ups, cuidado! Seguro que caer en ese foso verde no sienta nada bien.



Lo Mejor

- Tiene un planteamiento original que lo hace destacar en el género.
- Su sistema de misiones "de espionaje" engancha en cuento nos ponemos a jugar.

Lo Peor

- Sólo cuatro circuitos se nos antojan un tanto escasos, aunque si tienen "chicha"...

Primera Impresión



Consola: Game Cube Compañía: Nintendo

¡Empieza la lucha en Game Cube!

Aquí en Japón acabamos de ser testigos del lanzamiento del juego más esperado para Game Cube. No en vano, él solito ha provocado un aumento espectacular de las ventas de dicha consola en este país, como ya sucediera con su antecesor de Nintendo 64. ¡A dar caña con Mario!

Super Smash Bros. DX

El beat'em up más original

¿Pero qué tiene de especial?

Como en la anterior versión para N64, «Super Smash Bros. DX» afronta el género de los juegos de lucha desde una perspectiva muy diferente a la habitual, con una cara mucho más simpática y desenfadada. A esto contribuyen sus 25 personajes salidos de la "Gran N", como Mario, Pikachu o Donkey Kong. Lo más original de su concepto de juego es el objetivo de cada combate: enviar al rival (o rivales, ya que pueden participar hasta cuatro personas a la vez) fuera del escenario a base de golpes, y la gracia del asunto es que, conforme avanza la partida, el decorado se va llenando de ítems de todo tipo (como espadas láser, pistolas, martillos mágicos, e incluso ¡Pokéballs con Pokémon dentro!) que podemos utilizar en contra de nuestros enemigos.



Poder ver a Mario luchando "a lo bestia" con todo lo que encuentra es algo que no tiene precio.





Una maravilla técnica

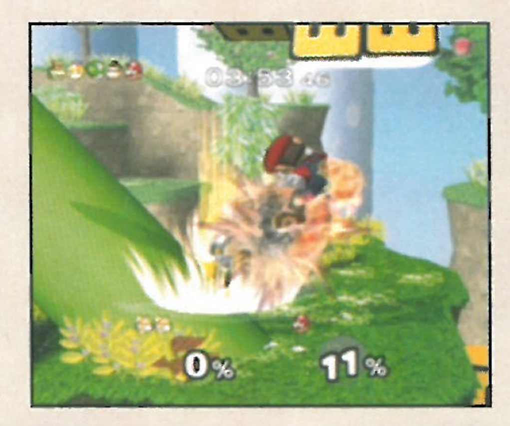
Aprovechando a tope la potencia de GC

Por si las pantallas que veis os impresionan tanto que creéis que son de las "intros", que sepáis que no hay trampa ni cartón: todas provienen del juego "en movimiento". Vamos, que no son ni imágenes de vídeo ni secuencias pregrabadas. Y es que el detalle con que han sido recreados todos y cada uno de los personajes que aparecen es sencillamente sensacional. Cuando pausamos el juego accedemos a un completo menú en el que podemos acercar, alejar o rotar la imagen a nuestro gusto para contemplar anonadados un sinfín de genialidades gráficas, como los reflejos del traje metálico de Samus Aran, la heroína de la saga Metroid. Los escenarios tampoco se quedan atrás, mostrando una solidez y calidad en las texturas de un grado realmente asombroso. Y encima todo corre a una media constante de 60 frames por segundo.



Esta nueva versión es muy parecida en su concepto a la que ya vimos en su día en N64, pero cuenta con unos gráficos de miedo.

Este es uno de esos títulos que gusta por igual tanto a los amantes de los juegos de lucha pura, como a los que les apasionan los juegos con modos multijugador.

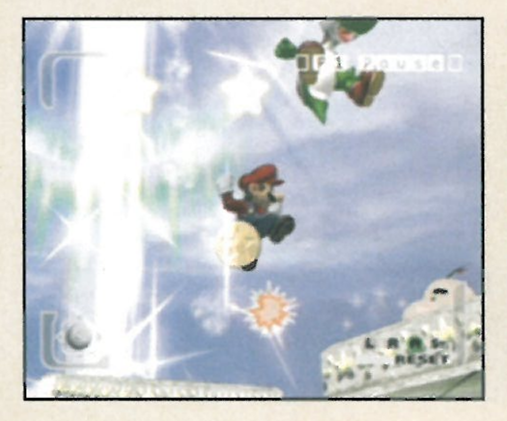


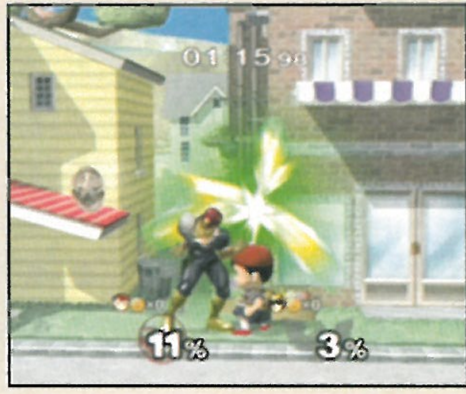


Infinitas posibilidades jugables

Modos de juego "a mansalva"

Uno de los aspectos más destacados de este Mini-DVD es la gran cantidad de opciones de juego disponibles para uno o varios jugones. Si pensamos jugar en compañía, el juego nos invita a participar en una pelea estándar, en un combate especial con reglas totalmente distintas a las normales u organizar un torneo bestial de ¡hasta 64 personas! En cambio, si preferimos jugar en solitario, tenemos todavía más posibilidades de juego. Al clásico modo Historia se le unen las modalidades Stadium, Entrenamiento y Event Match, y además todas ellas cuentan con diferentes variantes. Pero la palma se la lleva el fenomenal modo Aventura que, como si de un plataformas en pseudo-3D se tratara, debemos avanzar saltando sobre los enemigos e ir disputando algún combate que otro para alcanzar lo antes posible la salida de los niveles. Por cierto, que los escenarios están - lógicamente - ambientados en juegos de la propia Nintendo, como el «Mario Bros.» original o el «Zelda II» de NES.







Consola: Dreamcast Compañía: Smilebit

Licencia para jugar (bien)

Tras un intento fallido con «90 Minutos», Smilebit se ha puesto las pilas y ha lanzado una nueva propuesta, con una jugabilidad mejorada y la inclusión de las licencias de la FIFPro. Aunque el principal aliciente aquí en Japón es que pueden jugar su propia liga nacional. Cada uno a los suyo, claro.

J. League Spectacle Soccer



Mezclando acción y gestión

En Japón todo el mundo esperaba una nueva versión de un juego que les gustaba mucho, «Victory Goal», pero al final Smilebit ha preferido decantarse por este «Spectacular», donde mezcla los conceptos de «90 Minutes» y de su otra serie futbolística, «Sakatsuku», esta última un simulador de gestión tipo «Manager de Liga». Smilebit ha concentrado sus esfuerzos en suavizar el control y en conseguir que los partidos resulten mucho más fluidos que en «90 Minutes», aunque manteniendo su apartado gráfico (que no estaba nada mal) casi intacto, a lo que le ha añadido una gran cantidad de opciones de gestión.





Para evitar los problemas que se dieron en el anterior "intento" de Smilebit, en esta nueva versión se ha suavizado el sistema de juego para que resulte menos brusco. Lo que se consigue con esto es que los partidos sean mucho más fluidos y reales. Nos gusta.



El juego tiene la licencia oficial de la J-League (liga japonesa) y de la FIFPro, así que los jugadores son de equipos reales de Japón, África, América y Asia.



En esta ocasión se ha vuelto a incluir el completísimo editor de equipos y jugadores, uno de los pocos aspectos que sobresalían en «90 Minutos».

Las mejoras gráficas y jugables respecto a «90 Minutes», junto a las licencias de la FIFPRO, son los principales ingredientes de este título.

La selección de nuestra estrategia

Buscando la clave del éxito

A ver, ¿por qué está el Alavés tan arriba en la clasificación de nuestra liga española? Pues está clarísimo. Y es que sin un buen entrenador, no hay Figo que valga. Eso es lo que han debido pensar los programadores de este juego al diseñar las opciones tácticas que se pueden poner en práctica durante los partidos. ¿4-4-2 ó 4-3-3? ¿Mejor con rombo o con doble pivote? Si es que al final se nos va a pegar toda esta jerga, y acabaremos entrenando en Primera División. Pero hasta entonces, se puede ir practicando en casita.... si vivís en Japón, claro.





Y no sólo es importante la formación del equipo, sino también decidir qué tipo de estrategia vamos a seguir, y qué jugadores están en mejor disposición de jugar.



Los jugadores no se lo pensarán dos veces a la hora de rematar a puerta desde cualquier posición. ¡Ay madre, que a ese le van a romper la cabeza!

Así son los jugadores

Lo mismo, pero con retoques

Como el apartado gráfico de «90 Minutes» no estaba mal, los programadores se han volcado en mejorar la jugabilidad. Los que lo hayáis probado, o leyerais nuestro comentario, podéis ver que, a simple vista, los jugadores son prácticamente iguales.



Se han perfeccionado algunos aspectos, como las animaciones, que no nos dejaron demasiado contentos, y que ahora -según los programadores - resultan "ultra-realistas" y se asemejan a las de la saga «Perfect Striker». En fin , lo cierto es que a los japoneses les está gustando, así que lo mismo hasta es cierto...



Consola: PlayStation 2 Compañía: Konami

Regresa el mejor RPG de Konami

Para ser sinceros, a nadie se le escapa que uno de los géneros en los que más flaquea a día de hoy en el catálogo de títulos para PlayStation 2 es el de los juegos de rol. Pues bien, para remediarlo, Konami ya ha desarrollado en Japón la tercera entrega de su juego de rol más popular: «Suikoden».

Suikoden 3

Un RPG muy poco convencional

La historia de «Suikoden»

Es posible que muchos usuarios de PS2 recién llegados a este mundillo no hayan oído nunca hablar de la genial saga «Suikoden». Para poneros un poquito en antecedentes, os diremos que los dos episodios anteriores de esta serie de RPG's vieron la luz en PSOne. El primero de ellos fue casi pionero en su género, pues apareció en la 32 bits de Sony cuando ésta comenzaba a dar sus primeros pasos. Su continuación se hizo esperar casi cuatro años, siguiendo las mismas pautas que encumbraron al original: gráficos 2D bastante detallados, protagonistas con un estilo muy marcado de dibujos animados, apasionantes combates por turnos y, sobre todo, un concepto de juego basado en el reclutamiento constante de un ejército de personajes que se iban uniendo a nuestro viaje. Este último punto es uno de los aspectos que más gustaron a los jugones de todo el mundo, y que se ha mantenido intacto con «Suikoden 3».







El sistema de juego de este tercer capítulo es el mismo que el de sus dos antecesores de PlayStation, pero con un apartado técnico mejorado.

Una nueva concepción gráfica

La saga da el salto a las 3D

Era algo que estaba casi cantado, que Konami iba a cambiar los mundos 2D de los capítulos anteriores por un entorno más acorde con los tiempos que corren. Y es que la influencia de «Final Fantasy X», la maravilla de Square, parece haber sentado cátedra en este sentido, ya que la gran mayoría de desarrolladores de títulos RPG están adaptando todos sus productos a la nueva era tridimensional. Eso sí, a pesar de este cambio, los personajes van a seguir teniendo ese "look manga" que tanto gusta a los japoneses, alejándose de punto a punto del realismo físico y anatómico que tratan de ofrecer otras producciones.





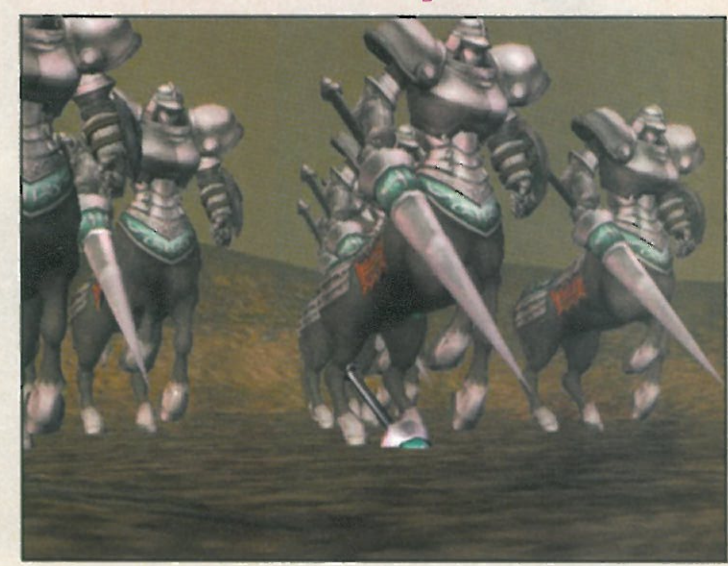
«Suikoden 3» mezcla de manera ejemplar la jugabilidad típica de toda la saga con las nuevas técnicas gráficas de PS2, envolviéndonos en un gran entorno en 3D.



Como podéis comprobar, con personajes como el pato de ahí, Konami no busca el realismo con el diseño de los personajes, sino una estética manga.

El sistema de batallas ha sido mejorado

Combates más espectaculares



Como es normal, la potencia de los 128 bits de PS2 se deja notar en esta entrega, sobre todo en las escenas de combate, y vamos a ser testigos de un fantástico recital de efectos gráficos de impresionante factura. Destacan, sobre todo, los efectos de luz que emanan de cualquier hechizo que invoquemos. Sin embargo, la mayor novedad de estas batallas no viene dada por el apartado técnico, sino por las mejoras jugables que se van a implantar en ellas. De esta forma, en «Suikoden 3» se pueden ejecutar ataques combinados entre varios de nuestros personajes, lo que redunda en una mejor impresión al jugar. Además, también es posible hacer recolocaciones por el terreno, para conseguir una mejor situación a la hora de defendernos o lanzar un contraataque.



Los combates se llevan a cabo por los clásicos turnos, aunque los menús son muy sencillos.

Consola: GC Compañía: Amusement Vision

El fútbol, a punto de aterrizar en GC

La salida del primer título futbolero para GC en Japón coincidirá con el inicio del nuevo año. Y qué mejor estreno que la tercera entrega de la popular serie de Sega que arrasó en los salones recreativos, que no sólo conservará los sensacionales gráficos, sino que mejorará su jugabilidad.

Virtua Striker 3 versión 2002



Un apartado gráfico de impresión

Reales como la vida misma

Si de algo puede presumir la saga «Virtua Striker» es de su perfección gráfica. En esta versión para Game Cube el juego conserva su apuesta por jugadores de enorme tamaño, lo que permite alcanzar un nivel de detalle asombroso, incluso superior al de la versión arcade. Pero no creáis que por el hecho de ser grandotes, van a tener problemas para moverse. Ni mucho menos, porque lo hacen a unos 60 frames por segundo, gracias al potencial de la consola de Nintendo. Por si fuera poco, a esto hay que añadir el altísimo grado de detalle del que hacen gala los estadios, que además cuentan con el público animado. Por supuesto, el realismo de las texturas no se queda atrás -sobre todo del césped-, ni los efectos de luces y sombras, totalmente en tiempo real.



El detallado diseño de los estadios es uno de los puntos fuertes del apartado gráfico. Las texturas del césped, el efecto de luz de los focos... ¡pero qué bonito!





¿Qué pasa? ¿Que os creíais que en Game Cube no iba a sacar tarjetas? Pues la próxima vez, os lo pensaréis más de dos veces antes de soltar una patadita.

«Virtua Striker 3» contará en GC con uno de los mejores apartados visuales del género, y además su jugabilidad está siendo mejorada.



Podremos elegir entre equipos de 64 países, o lo que es lo mismo, 1.400 jugadores, y 13 estadios distintos. Con el editor podremos adaptar los nombres.

Dispondremos de nuevas opciones

Creando tus propios "cracks"

Al tratarse de una conversión de arcade a consola, los programadores están incluyendo opciones tan interesantes como este nuevo editor de jugadores y equipos. Además de los nombres, podremos editar a cada jugador por separado, e incluso las equipaciones y los sponsor de nuestras selecciones favoritas. De esta manera Sega está evitando el problema de las licencias. Por si fuera poco, podremos elegir qué jugadores queremos que realicenlas funciones de tirar penaltis, faltas o corners. O sea, que luego no os quejéis de que "todo se queda en los gráficos", ¿eh?





Su sistema de control

Consola nueva, jugabilidad nueva

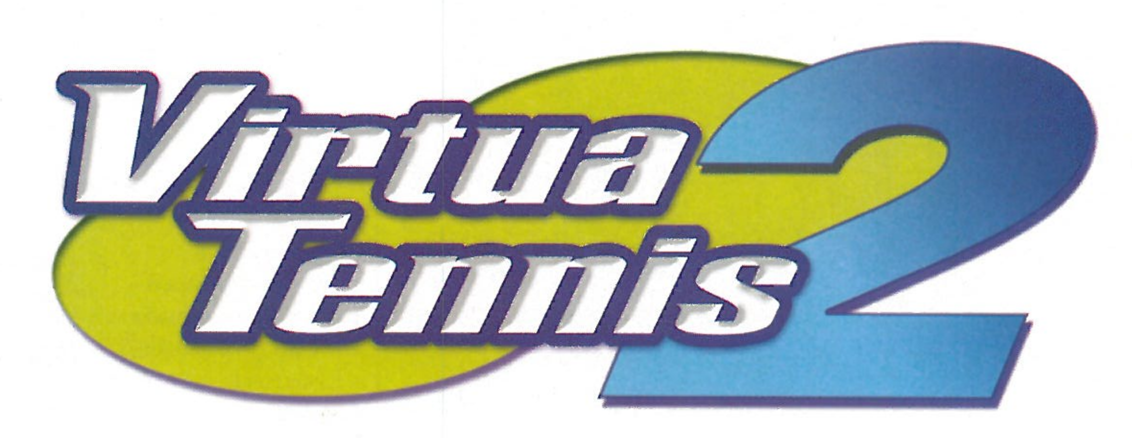
Sin duda, lo más discutido de esta saga futbolera ha sido su sistema de juego, que no convenció demasiado en su versión DC. Y es que el desarrollo de los partidos resultaba algo artificial, y el control no estaba todo lo ajustado que vimos en la recreativa. Pues bien, ahora vamos a poder cambiar la formación en tiempo real usando los gatillos, y cambiar de jugador con el botón L. Podremos hilar jugadas mucho más reales y elegir entre veinte tipos de formaciones para el ataque y defensa, lo que hará que tengamos muchas más posibilidades a la hora de jugar. Eso sí, habrá que tener muy en cuenta el nivel de cansancio de los jugadores, porque su comportamiento en el campo cambiará en función de ello, perdiendo precisión y rapidez.



El control arcade de recreativa fue muy criticado en la versión de Dreamcast. Por eso ahora se ha cambiado en esta tercera entrega.

El lanzamiento de «Virtua Tennis» en Dreamcast significó una revolución total en el mundo de los juegos deportivos. Ahora, año y medio más tarde, Sega repite con una sensacional segunda parte cargadita de nuevos detalles y la misma diversión.

¡Mejor que el tenis de verdad!





¡Por fin podemos jugar partidos de dobles mixtos! Mirad, ahí están saludando Moyá y Arantxa.

Dominar la potencia de los saques es un buen método para lograr algunos puntos rápidos.



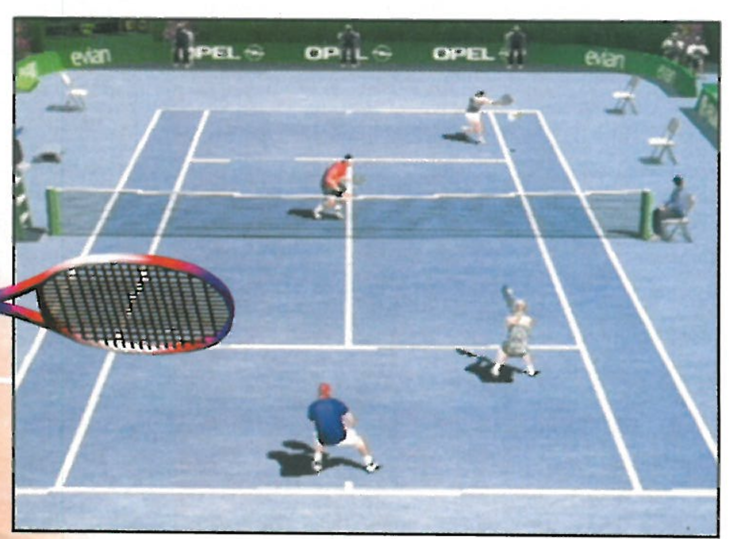
Parecía que nunca iba a llegar la hora, pero al fin está con todos nosotros el esperadísimo «Virtua Tennis 2», o lo que es lo mismo, el mejor simulador de tenis de todos los tiempos. Con la etiqueta de "producto inmejorable" que poseía su predecesor, la gente de Hitmaker no lo tenía precisamente fácil para volver a sorprendernos a todos aquellos que jugamos hasta la extenuación -bien en Dreamcast o en la versión recreativa- al «Virtua Tennis» original pero, por fortuna, lo han conseguido. ¡Y de qué manera!

¿Y cómo se las han apañado? Pues mejorando los escasos puntos débiles que poseía el primer título (como esa cierta lentitud con que se disputaban los partidos), retocando su acabado técnico -que ya de por sí era impresionante- y añadiendo unas cuantas novedades jugables que van a hacer las delicias de todos los aficionados a este tipo de simuladores deportivos.

AHORA TAMBIÉN HAY CHICAS

Claro que, hablando de nuevas incorporaciones, la que primera llama la atención es la inclusión de 8 jugadoras femeninas, reales todas ellas, de la talla de las hermanas Williams, Mónica Seles o nuestra adorada Arantxa Sánchez-Vicario (¡pero que conste que seguimos echando de menos a Anna Kournikova!). Y es que las chicas ahora se unen al grupo masculino que ya estaba presente (salvo Patrick Rafter) en la edición anterior. Es más, por si aún así no os satisface el abanico de profesionales disponibles, siempre podéis acudir al completo editor de personajes que viene en el disco, con el que se os da la posibilidad de confeccionar a vuestro tenista a medida: podéis ajustar aspectos físicos como el peso, la altura o el color del pelo o también otros puramente deportivos, como elegir si va a ser zurdo o diestro, o si ejecuta el revés a una o dos manos.

Una vez que ya tenemos escogido a nuestro tenista y saltamos a la pista, también notamos un par de notables mejoras. Para empezar, llama mucho la atención el gran aumento de la velocidad que se le ha dado al juego (sobre todo si jugamos con la opción de 60 Hz), que repercute positivamente en la jugabilidad y emoción de los partidos. Además, también hemos notado una mejora más que ➤



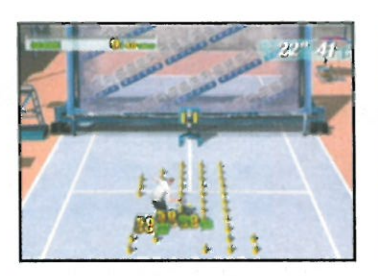
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sega / Hitmaker**
- Distribuidora: **Ardistel**
- Precio: **42,01€ (6.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(T.P.)**
- Idioma: **Inglés**

Creando escuela





Con el editor de jugadores vamos a poder personalizar a nuestros propios tenistas, configurando casi todo lo que queramos a nuestro gusto. Seguro que os vais a tirar un buen rato trasteando, ¿a que sí?

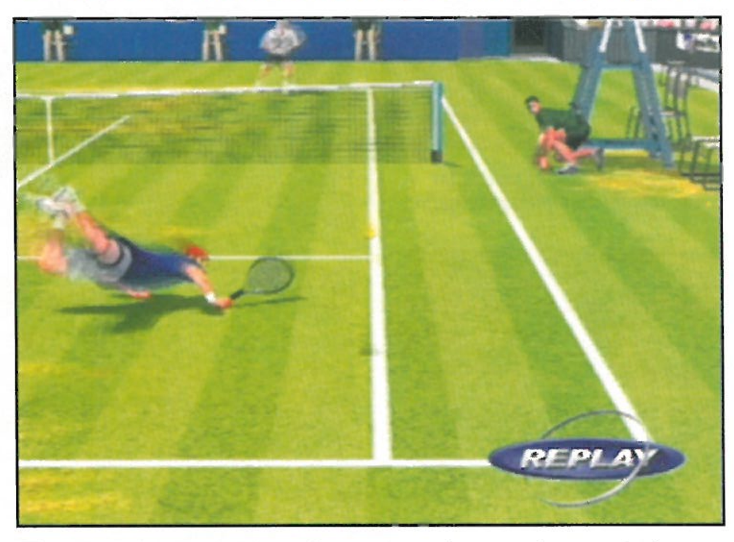




«Virtua Tennis 2» incluye NOVEDADES de sobra como para RECOMENDAROS su COMPRA incluso a los que tenéis el original.



El aspecto de los estadios es realmente imponente. En esta ocasión toca jugar en Marruecos. Como diría Jorge Valdano: "¡Viva el "miedo escénico"!"



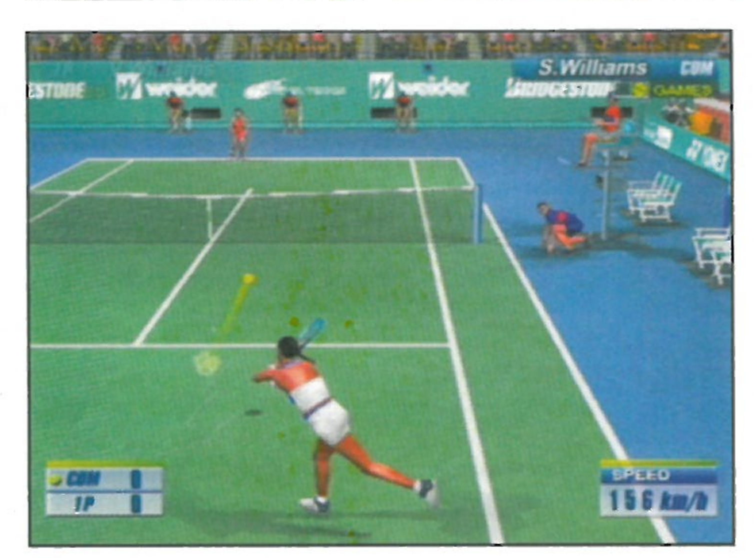
Las repeticiones son espectaculares a tope. Incluso usan la nueva técnica "motion blurring" para acentuar su vistosidad. Vamos, que ni en la "tele".







El detallismo es ahora más exhaustivo: ¡si hasta se les ven las "chichas"!



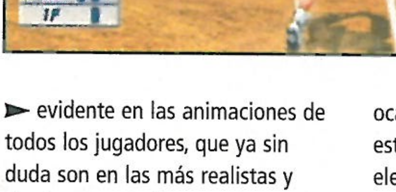
Para seguir las evoluciones de los encuentros disponemos de dos cámaras distintas. Ésta de arriba es la más espectacular, pero también menos jugable.







No os preocupéis por el número de pistas, porque hay de sobra.

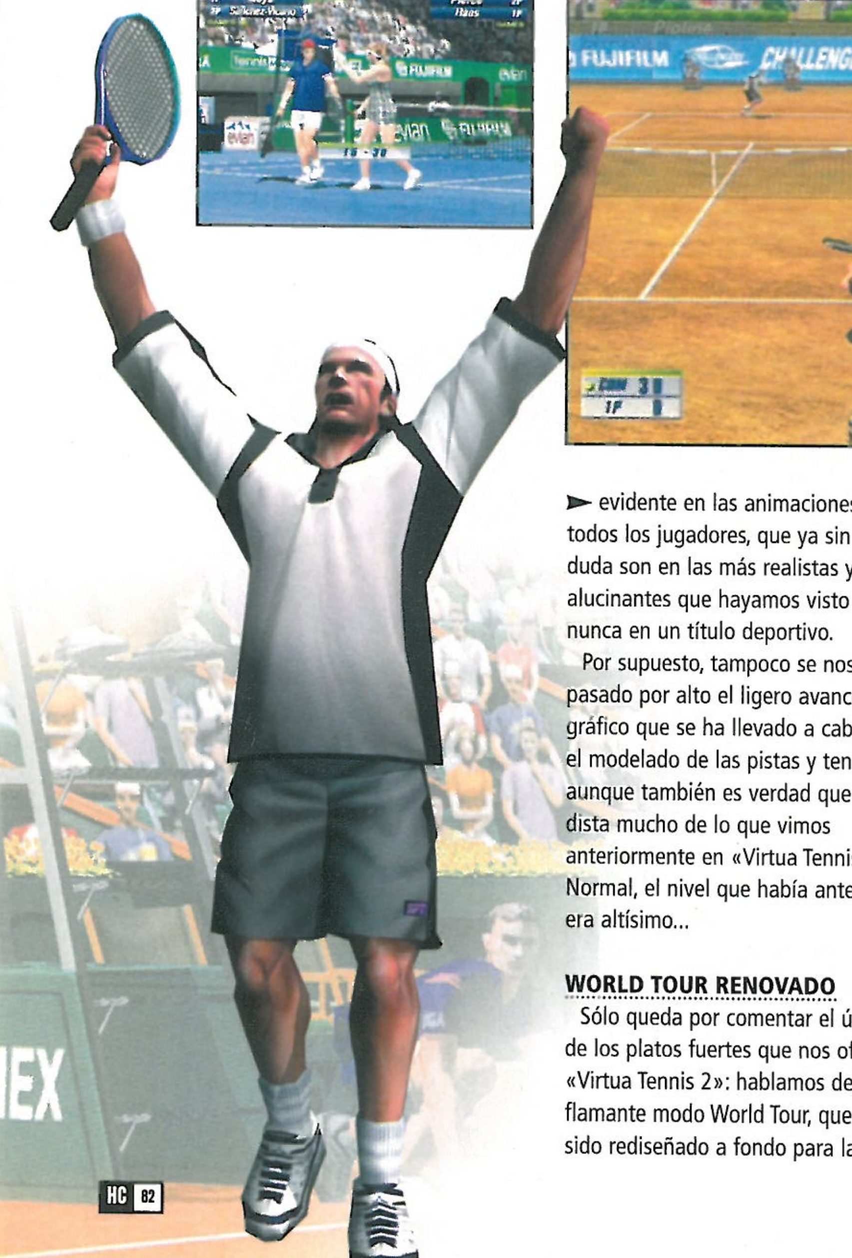


Nuestra Arantxa es una de las jugadoras más completas del juego.



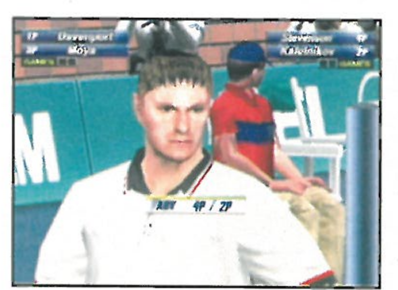


El detalle gráfico de los tenistas es soberbio. Fijaos detenidamente en las texturas de su ropa y el modelado del cuerpo.



Jugadores casi reales







Para darle un realismo extremado al juego, todos los tenistas que aparecen en este valioso GD son profesionales auténticos del mundo de la raqueta. Además sus caras han sido escaneadas digitalmente, consiguiéndose así un aspecto sensacional y realista a tope. Las pantallas hablan por sí mismas...

evidente en las animaciones de todos los jugadores, que ya sin duda son en las más realistas y alucinantes que hayamos visto nunca en un título deportivo.

Por supuesto, tampoco se nos ha pasado por alto el ligero avance gráfico que se ha llevado a cabo en el modelado de las pistas y tenistas, aunque también es verdad que no dista mucho de lo que vimos anteriormente en «Virtua Tennis». Normal, el nivel que había antes ya era altísimo...

WORLD TOUR RENOVADO

Sólo queda por comentar el último de los platos fuertes que nos ofrece «Virtua Tennis 2»: hablamos del flamante modo World Tour, que ha sido rediseñado a fondo para la ocasión. A diferencia del antiguo, en este nuevo World Tour no basta con elegir a un jugador profesional y empezar a dar raquetazos sin más, sino que hay que crear dos tenistas desde cero (uno masculino y otro femenino), y desde ahí comenzar a planificar concienzudamente la temporada. Para ello, al principio del juego se nos da un calendario donde vienen marcados todos lo eventos tenísticos en los que podemos participar, así como las semanas libres de compromisos deportivos que podemos aprovechar para entrenar o descansar. Por supuesto, a medida que vayamos ganando partidos y superando los difíciles pero adictivos "entrenos" iremos escalando posiciones en el ranking, mejorando las habilidades físicas y técnicas y amasando muchos dólares, lo que supone un reto irresistible para cualquier tipo de jugón. Este dinero, obtenido con el sudor de nuestra frente (y no es una metáfora), se podrá canjear en las tiendas especializadas por nuevas pistas, camisetas y prendas deportivas en general, al igual que por mejores compañeros para disputar los partidos de dobles con más garantías de éxito.

En fin, con todos estos alicientes no os puede quedar ninguna duda de que «Virtua Tennis 2» es una compra imprescindible, incluso aunque ya poseáis el primero. Es el mejor juego deportivo que hay en Dreamcast y uno de los mejores de todos los tiempos.

Sergio Martín

Un entrenamiento muy duro

En esta segunda entrega de «Virtua Tennis» se han implementado nuevas modalidades para practicar los distintos golpes que se realizan durante el juego. Eso sí, como ya podréis imaginar, os adelantamos que os va a costar un poco superar todos los entrenamientos...







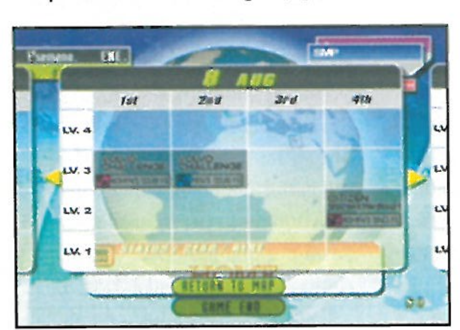
En las tiendas del modo World Tour podemos comprar trajes, pistas, y otros secretos. ¡Hazte con todos!



Este que veis es el plantel de jugadores al completo. No falta casi ninguno, ¿verdad?



¡Ánimo Moyá, échale ganas y a por todas, sí señor! Este chico es un portento, aparte de ser uno de los mejores de todo el circuito, se deja la piel en cada uno de los puntos. ¡Así nos gusta!.



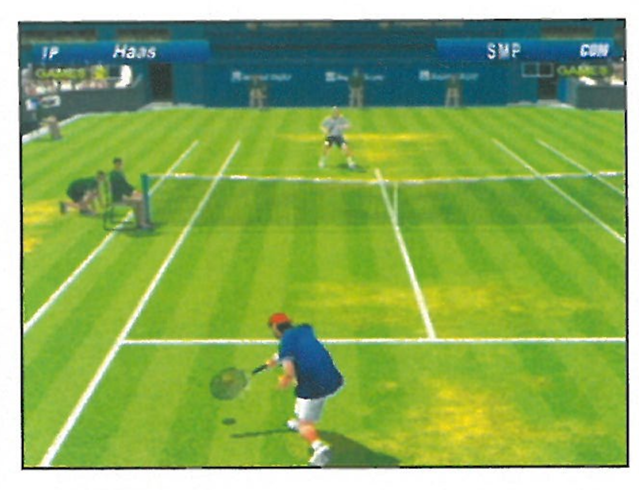
Debemos planificar bien el calendario de encuentros, pues nuestro éxito depende de ello.



Se ha incluido un nuevo golpe cortado, que viene de maravilla para ralentizar la acción del juego y recuperar el sitio en la pista.



Los niveles de entrenamiento han elevado notablemente su dificultad. Son durillos, sí.





Alternativas:

En cuanto a juegos de tenis, la verdad es que la cosa anda poco menos que imposible: salvo obviamente, el original «Virtua Tennis», no hay nada similar y si la hubiera, casi seguro que no tendría nada que hacer ante este juegazo. Un auténtico imprescindible.

Gráficos: 94

Aunque parezca mentira, tanto los jugadores (ojo a la fluidez de sus animaciones) como las nuevas pistas tienen en general un aspecto mejor acabado que el anterior, lo cual ya es mucho decir. Auténticamente sensacionales.

Sonido: 85

Como suele ser normal en cualquier simulador deportivo, la música (algo cansina y repetitiva) cede todo el protagonismo a unos efectos sonoros nítidos y muy realistas, con voces (o gritos) digitalizados para los tenistas.

Jugabilidad: 98

El control sobre los deportistas es sencillamente perfecto, se ha añadido un nuevo golpe "cortado" a los participantes y la velocidad a la que se disputan los encuentros es fulminante, pero no por ello la cosa resulta más difícil. Vamos, que su jugabilidad es maravillosa.

Diversión: 97

La cantidad de nuevas opciones, las chicas, el modo World Tour remodelado y el ya de por sí divertidísimo multijugador son una garantía más que suficiente para tener metido el tenis en vuestras venas por tiempo ilimitado.

Opinión:

Hitmaker ha vuelto a regalar a los usuarios de Dreamcast un juego de tenis que roza la perfección, súper completo en todos los apartados y muy renovado con respecto al original. Es verdad que ya no supone una revolución, como lo fue el original en su momento, pero eso no quita para que estamos ante uno de los mejores juegos de la historia.



Por fin hallarás todas las respuestas

Ha sido un intermedio que ha durado poco más de dos años, pero por fin retomamos la aventura de Raziel en el mismo punto donde la dejamos, aunque eso sí, ahora en PS2. Para nosotros, tristes humanos, es mucho tiempo, pero, ¿qué son dos años para un vampiro que lleva vivo (o lo que sea) varios siglos?



Cuando allá por 1996 Crystal Dynamics creó «Blood Omen: Legacy of Kain», idearon un mundo vampírico, Nosgoth, tan siniestro como atractivo, en el que después desarrollaron la segunda parte que casi todos conoceréis: «Soul Reaver». El protagonista era el vampiro Raziel, que era condenado a muerte por haber tenido la osadía de evolucionar antes que su rey, el vampiro Kain, aunque en el último instante los "dioses" le elegían para, empujado por su sed de venganza, iniciar una guerra contra el mismísimo Kain.

«Soul Reaver» representó en el género de la aventura una vuelta de tuerca al sistema de «Tomb Raider», ya que nuestro protagonista recorría grandes y laberínticos escenarios en los que debía superar numerosos y complicados rompecabezas, casi siempre a base de colocar correctamente bloques, como en los puzzles convencionales, para llegar a los jefes finales, tremendos vampiros, que una vez derrotados le daban nuevos poderes con los que al final enfrentarse al propio Kain.

Para ello contaba con una poderosa arma, la "Soul Reaver", o sea, la "devoradora de almas", una espada fantasmal que le permitía a absorber el alma de sus víctimas. Raziel también tenía la capacidad de pasar del plano físico al espiritual, con lo que conseguía sutiles cambios del escenario que le abrían el paso a diferentes zonas.

UNA HISTORIA APASIONANTE

Pero por encima de todo, su punto fuerte era una historia misteriosa y muy interesante que, al final del juego, no sólo no quedaba cerrada, sino que nos dejaba "a cuadros", con un montón de preguntas que se quedaban sin respuesta.

Si nos hemos extendido para contaros de qué iba «Soul Reaver» no es porque seamos unos rolleras (los rollos los dejamos para explicar a nuestros padres porqué llegamos a casa tan tarde los fines de semana), sino porque «Soul Reaver 2», su esperada secuela, viene a ofrecer las respuestas a aquellas preguntas manteniendo el sistema de juego de su predecesor, pero tras pasar por una profunda, y hasta cierto punto lógica, evolución.

El juego comienza justo en el mismo punto en donde acabó la primera parte, al lado de la máquina del tiempo que Kain usó para huir en un viaje temporal.

En cualquier caso, todos aquellos que no pudieron jugar con los dos juegos anteriores, pueden estar tranquilos, pues una de las opciones del DVD consiste en un repaso exhaustivo a toda la historia de «Blood Omen» y de «Soul Reaver». ►





Nosgoth se encuentra lleno de "cazavampiros" dispuestos a acabar con Raziel. Se impone el ataque.

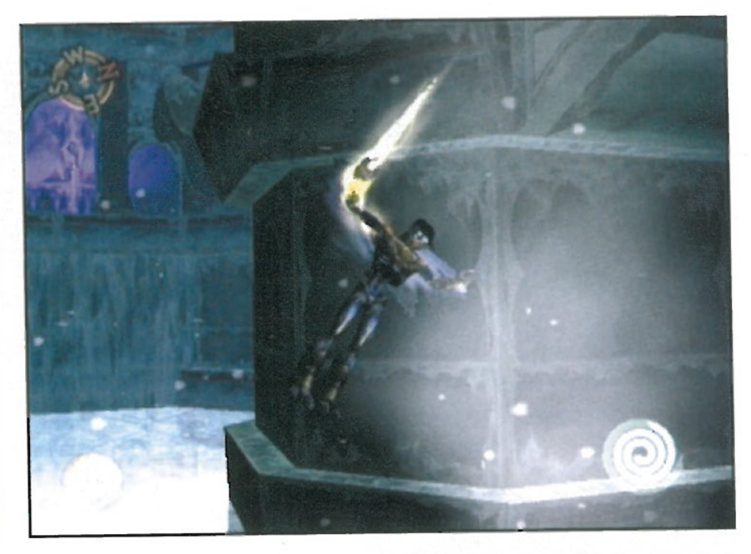
Tipo: **Aventura**
Compañía: **Eidos**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **60,04€ (9.990 ptas.)**
Jugadores: **1** **(+16 años)**
Idioma: **Castellano**

¿Es un juego o una película?





Pocas veces hemos encontrado una aventura en la que esté tan bien conseguida la sensación de protagonizar una película. Esto se ha logrado gracias a estupendas y largas CGs y a las escenas de vídeo en tiempo real que PS2 genera con suma facilidad. Y todas, dobladas al castellano.





Uno de los principales cambios respecto a la primera parte es la importancia de la acción frente a otros componentes aventureros típicos, como la resolución de rompecabezas. Y el estupendo control del versátil Raziel ayuda bastante en los constantes combates .



A lo largo del juego, la espada irá adquiriendo nuevos poderes, necesarios para resolver puzzles.

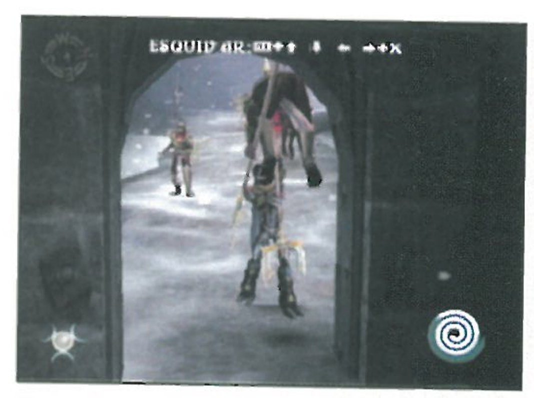
¡Menuda puesta en escena!




Solucionados en gran medida los graves problemas de niebla de su primera parte, nos ofrece unos escenarios realmente bellos y cuidados. A menudo son oscuros (los vampiros no toleran la luz solar), pero tanto sus texturas como sus detalles son de lujo.



Su cuidada AMBIENTACIÓN y la profundidad de su ARGUMENTO hacen de él un título sobresaliente en el género aventurero.



Os recordamos que este juego es para mayores de edad, porque contiene "escenitas" como esta...



En estos pilares dio comienzo la historia de Kain, y bajo ellos están las respuestas a las preguntas de Raziel.

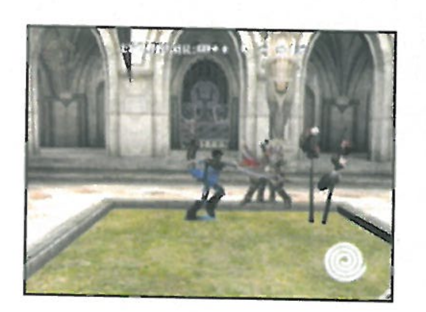
Juegos de lógica



En ocasiones, Raziel tiene que mover espejos o, como aquí, bloques. Son los rompecabezas típicos del género que esta vez más que nunca tienen que ser resueltos con mucha lógica.



Raziel sigue manteniendo las alas del primer «Soul Reaver» para planear.



Una espada con alma

Desde el mismo comienzo, Raziel puede hacer uso en cualquier momento de la espada que da título al juego, la "devoradora de almas". La importancia de la Soul Reaver es crucial para el éxito de la aventura, en la medida en que los poderes de Raziel y el acceso a diferentes zonas aumenta sólo cuando conseguimos las cinco formas distintas de la espada:



DARK REAVER. Con el poder de lo oscuro, cegaremos a los guardias.



LIGHT REAVER. El poder de la luz es crucial para abrir ciertas puertas.

AIR REAVER. Que Raziel planee va a depender del poder del viento.



FIRE REAVER. El poder del fuego es necesario en el último viaje.



SOUL REAVER FÍSICA. Es la espada perfecta, y hace a Raziel inmune.

Sin entrar a desvelaros nada, el argumento de este juego nos ha parecido mucho más maduro y profundo que el anterior, y desvela todos los misterios sin resolver.

Por otro lado, la evolución del sistema de juego ha incidido en gran parte en el incremento de las dosis de acción. Así, en «Soul Reaver 2» nos encontramos con constantes combates contra todo tipo de criaturas: humanas, del estilo de los cazavampiros de la Orden de Sarafan, grupo que Raziel lideró en vida, y otras de ultratumba, empeñadas en que dejemos las cosas tal y como están. Especialmente divertidos son los enfrentamientos con poderosos demonios capaces de perseguirnos entre los dos planos existenciales, algo novedoso y al tiempo excitante. Ciertamente, no nos enfrentamos a "jefes finales" como tales, si bien los combates contra enemigos son constantes, y la diversión radica en la elevada IA de la que gozan todos ellos.

NOVEDADES EN LA AVENTURA

También portamos la "devoradora de almas" y podemos utilizarla en cualquier momento, pero otra novedad radica en que ahora es ella la que absorbe el alma de los enemigos derrotados (nos las "roba" a nosotros), y de hecho, si la usamos constantemente, acaba quitándonos nuestra energía vital.

Junto al incremento de la acción, los momentos de "comerse el coco" nos obligan a actuar con lógica ante situaciones en las que debemos llegar a cierto lugar usando los poderes vampíricos que en tengamos en cada momento. Es un acierto, pues nos obliga a aguzar el ingenio, pero la dificultad está tan bien ajustada que es raro que nos quedemos atascados (algo que sí sucedía en «Soul Reaver»).

El que no parece haber dado un salto tan espectacular como podía esperarse ha sido su apartado visual. Aunque esta segunda entrega maneja muchísimos más polígonos que la primera parte, tanto en la animación de personajes como en la creación de unos escenarios más detallados y profundos, nos queda la sensación de que podía haber llegado a más, teniendo en cuenta lo que hemos visto ya en PS2. Además, la acción se centra sólo en un área de Nosgoth, con lo que lo escenarios que recorremos son menos que en «Soul Reaver».

Con todo, hay que destacar el nivel de detalle, así como sus numerosos efectos tanto climáticos como de iluminación, etc... Y si abrís bien las orejas, os encontraréis con un cuidadísimo marco sonoro, tanto en lo referente a la banda sonora como al doblaje al castellano y a los efectos de sonido.

Desde luego, esta segunda parte es una aventura muy recomendable, sobre todo para los que jugaron al primer «Soul Reaver».

Oscar Néstor de Lera

Pero, ¿por qué me odian?





Si algo caracteriza al nuevo título respecto al anterior es la cantidad de enemigos a los que nos enfrentamos. Humanos "cazavampiros", fantasmas del pasado y unos peligrosos demonios que pueden perseguirle por los planos.

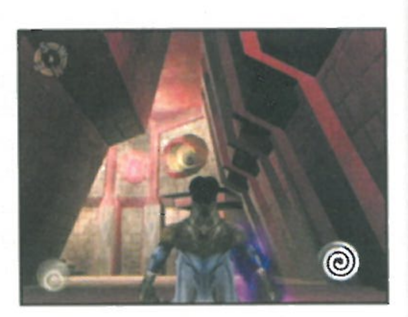


Cuando usemos la Soul Reaver para atacar, ésta será la que devore el alma del enemigo caído. ¡Y si la usamos más de la cuenta, es a nosotros a los que quita vida!



La mejor opción es no utilizar demasiado la Soul Reaver, así que se impone hacer uso de armas "físicas" como esta estupenda... ¿guadaña?

Aunque muestra un NOTABLE apartado gráfico, esperábamos ver un salto MAYOR



Uno de los muchos "ojos vigilantes" que nos mandarán al plano espiritual.



Alternativas: *Como «Soul Reaver» tiene mucha más acción que otras aventuras, su competidor más directo es «Devil May Cry», el cual le supera en todo, menos en una cosa: su complejo argumento.*

A medio camino entre dos planos





Uno de los detalles que más nos gustaron en la primera parte, y que se ha mantenido en ésta, es que Raziel puede moverse en dos planos, el físico y el espiritual. Ambos son muy parecidos, pero tienen sutiles diferencias muy importantes a la hora de superar ciertos obstáculos.

Gráficos: 80

Aunque su paso a PS2 no ha supuesto una mejora gráfica espectacular, cuenta con unos escenarios más profundos y un mayor nivel de detalle. Eso sí, esperábamos más

Sonido: 93

Tanto sus cuidadas melodías, que transmiten una profunda inquietud, como los muchos efectos de sonido y un doblaje al castellano del todo currado hacen que su sonido (en estéreo) sea casi irreprochable

Jugabilidad: 86

El vampiro Raziel es un personaje enormemente versátil, pero su control es intuitivo y sencillo. La cámara trabaja correctamente, ofreciendo siempre la mejor vista.

Diversión: 87

El juego puede durar entre 16 y 18 horas muy intensas, más o menos la duración habitual del género. Lo que echamos de menos tras terminarlo son secretos que podrían prolongar su vida.

Opinión:

El principal aliciente para jugar a «Soul Reaver 2» está en su elaborada historia, que viene a dar explicación a las muchas dudas que se nos quedaron a todos los que disfrutamos con el primer «Soul Reaver». Además, nos ofrece mucha más acción y combates, así como rompecabezas más sesudos que ponen a prueba nuestra capacidad de actuar con lógica. Técnicamente no sorprende como lo hizo en PSOne, pero sí que es más interesante por la profundidad de su historia, lo que lo hace muy recomendable dentro de las aventuras de PS2.

Valoración 87

¿Os habéis leído todos los libros? ¿Y la película, la habéis visto ya? ¿Tenéis el bol para cereales y el pin oficial? Pues para completar la colección sobre el personaje de moda, Harry Potter, ya sólo os falta una cosa: este videojuego, que también mola mucho. ¡Flipendo!

Un juego "encantador"





Los saltos son muy fáciles de realizar, ya que Harry calcula por sí solo la potencia necesaria. ¡Alehop!

La mayor parte de la aventura se desarrolla en el Castillo de Hogwarts, donde Harry intentará convertirse en un mago de prestigio.

Todo fenómeno social cuenta con un videojuego. Y si hay títulos sobre Los Simpsons, sobre Barbie y hasta de Britney Spears, ¿cómo no vamos a tener uno sobre Harry Potter? Pues bien, Electronic Arts no ha dejado pasar la ocasión de apuntarse el tanto, y ha creado este título basado en la película que ya está arrasando en los cines.

Esto quiere decir que aquí no falta ni uno de los personajes que seguro que todos conocéis, como Ron Weasley y Hermione, Malfoy -el chico malo-, el director Dumbledore, y Hedwig, la lechuza. De hecho, el principal logro del juego es la perfecta recreación del "universo Potter". En todo momento nos parece estar en el interior de un cuento, gracias al desfile de personajes y escenarios fantásticos, las geniales melodías sacadas de la película, la variedad de situaciones... Y todo ello sin perder de vista nuestra verdadera misión: recuperar la piedra filosofal, que ha sido robada por el malvado Lord Voldemo..., bueno, por "el-que-no-debe-ser-nombrado" .

Para ello habrá que enfrentarse a tareas como deshacer una poderosa maldición, dormir con música a una fiera o conducir a toda pastilla por un estrecho túnel, junto a otras pequeñas misiones que se nos presentan en momentos puntuales. Todo ello, presentado siempre a través de un amplio entorno tridimensional en el que no faltan las plataformas, aunque sí se echa de menos encontrar algo de acción más a menudo, porque los escenarios están algo vacíos.

PARA LOS MÁS JÓVENES

Por supuesto, como en el fondo nuestro interés es aprender a ser mago, no podemos dejar de asistir a clases tan peculiares como la de "transformaciones", la de las "pociones" y la de "vuelo con escoba", que nos servirán para aprender habilidades nuevas.

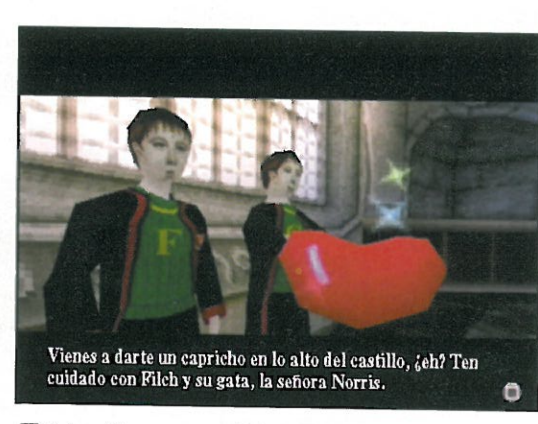
Eso sí, a pesar de todas estas virtudes -que pueden incluso encandilar a algún jugón crecidito-, hay que decir que éste es un juego pensado principalmente para los más jóvenes, lo cual queda patente sobre todo cuando nos damos cuenta de su bajísima dificultad. Por poner un ejemplo, os diremos que, en las zonas de plataformas, Harry salta casi de forma automática. ¿Y eso qué significa? Pues, ni más ni menos, que los usuarios más expertos pueden quedarse sin juego, a poco que "le peguen duro" a la cosa, en unos días.

Así que este título se presenta como un "objeto de deseo" con recompensa segura para los fans de Harry Potter, pues a ellos les resultará envolvente, divertido, y claro, una excelente adaptación de la película, aunque algo corto.

Gabriel Pichot

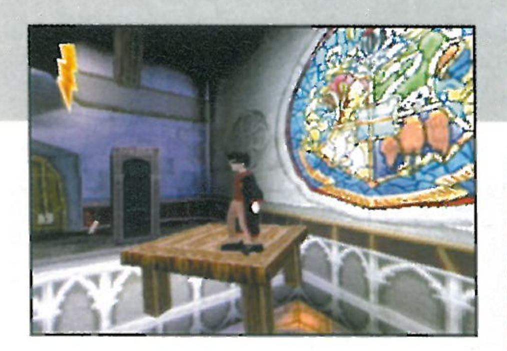


No, ni ése es Ash ni esa cosa es un Pokemon, pero también nos será de gran ayuda en ciertos momentos.



Estos chicos nos mandarán a buscar unas grageas a cambio de obsequios. El que algo quiere, algo le cuesta...

- Tipo: **Plataformas/ Aventura**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **48,02€ (7.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(T.P.)**
- Idioma: **Castellano**



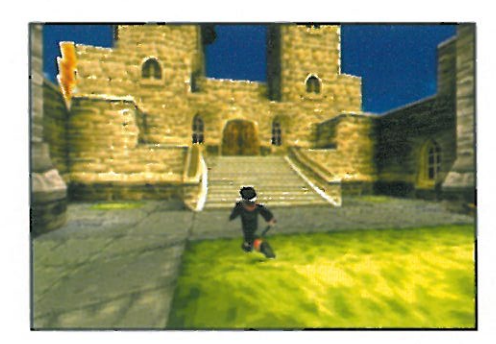
¡No falta ni uno!





En el juego están todos los personajes del libro y la película, entre ellos Ron y Hermione o el gigantón Hagrid, y también otros "menos de fiar". Como veis, los fans de Harry van a quedar satisfechos.

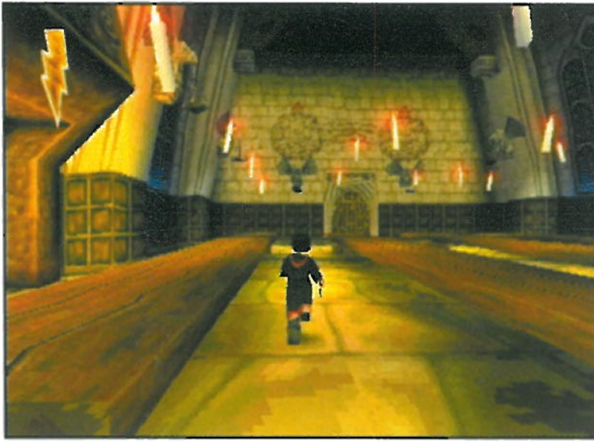
Su PERFECTA ambientación y su baja dificultad lo hacen IDEAL para los más jóvenes.



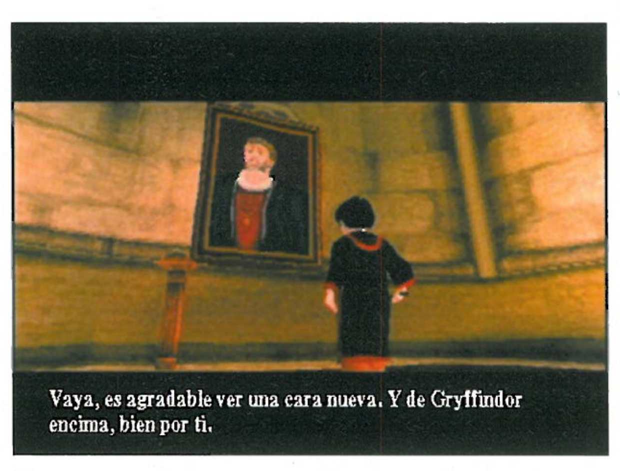
¡Pata de cabra!



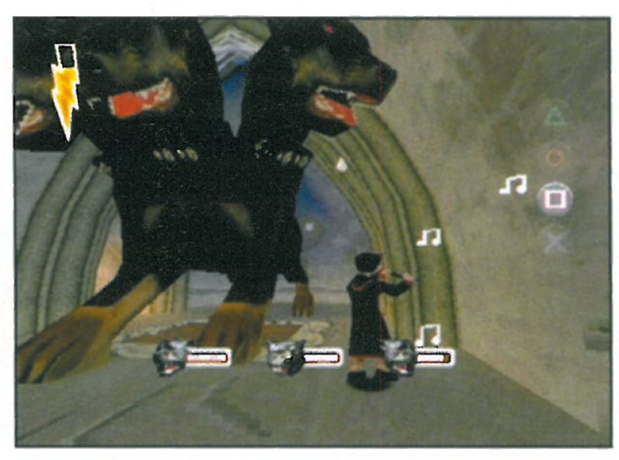
Si queremos llegar a buen puerto, más nos vale poner en práctica nuestros hechizos, para poder lanzar rayos, hacer levitar objetos o hacernos invisibles.



El diseño de los escenarios es bastante completo y refleja muy bien el ambiente de la Escuela de Magia del primer libro.



No es que sea muy difícil encontrar los pasadizos secretos. De hecho, algunos cuadros resultarán de los más "sospechosos"...



Para aprender los conjuros (e incluso tocar la flauta, como aquí) hay que pulsar determinadas combinaciones de botones del pad.



Alternativas:

«Harry Potter» tiene un desarrollo tan variado que cuesta encontrarle una alternativa directa, aunque en la línea encontramos los geniales «Crash 3» y de «Rayman 2».



El deporte del Quidditch consiste en perseguir un objeto con nuestra fiel escoba. Lástima que no podamos jugar todo un Madrid – Barça...

Gráficos: 82

El diseño de los personajes y escenarios es eficaz, y totalmente fiel a la película. ¡Vais a pensar que estáis en la Escuela de Magia!

Sonido: 92

Tanto el estupendo doblaje al castellano de los personajes como las melodías están sacados de la película, lo que le da al juego una ambientación de primera.

Jugabilidad: 85

El control del personaje es muy fiable, tanto si vamos a pie como si "pilotamos" nuestra escoba o algún otro artefacto. Los puzzles, por su lado, tampoco plantean mucha dificultad.

Diversión: 65

Se trata de un juego muy sencillo, hasta el punto que quedarse atascado es difícil. Con que seáis mínimamente habilidosos, os lo acabaréis en pocos días, aunque mientras tanto vais a disfrutar de lo lindo en la piel de Harry Potter.

Opinión:

Sabemos que los más jóvenes son menos exigentes en cuanto a los gráficos o la esperanza de vida de un juego, porque a ellos lo que les importa es poder jugar con su personaje favorito. Pues bien, desde ese punto de vista, serán ellos los que puedan disfrutar a fondo de este título, pues tendrán la sensación de estar dentro de este cuento de principio a fin de la aventura. Sin embargo, su duración no resultará suficiente como para dar la talla ante los jugones expertos, e incluso para el resto de los usuarios nos parece que el juego se queda algo corto.

Valoración 74

- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **57,04€ (9.490 ptas.)**
- Jugadores: **De 1 a 4** **(+15 años)**
- Idioma: **Inglés**

Vuelve el "padre" de los "shooters"

A ver, que levante la mano el que no conozca a «Doom», el primer "shoot'em up" subjetivo de la historia. Nadie, ¿no? Tras haber sido el número uno durante años, ahora renace en GBA, en perfectas 3D e incluso con un modo para 4 jugadores. Por él no pasa el tiempo...

La historia de «Doom» no es precisamente original, trata de un marine que... vamos, que debe cargarse a todo lo que se mueva. Pero eso da igual, porque lo que ha convertido a este juego en un clásico no es su historia, sino su estilo de juego, que sentó las bases de los "juegos de disparos en primera persona". Claro que, teniendo en cuenta que está a punto de cumplir 9 añitos, quizá no todos os acordéis de qué trata.

Nuestro objetivo en «Doom» es en sí bastante sencillo, pero nada fácil de realizar. Debemos recorrer hasta 24 niveles diferentes recogiendo muchas llaves para abrir puertas y activando mecanismos que desbloqueen ciertos pasajes, para llegar a la salida de cada nivel.

La complicación la marcan los horribles monstruos interplanetarios que tratan de evitar (a lo bestia) nuestra huida. Aunque, claro, no nos vamos a enfrentar a ellos con las manos vacías, sino que echaremos mano de nuestro completo arsenal: ocho armas diferentes, que incluyen escopetas, sierras mecánicas y la estupenda pistola de plasma, para mandar, por la vía rápida, a esos monstruos a su "planeta natal".

Toda esta acción desenfrenada viene apoyada por un control ajustado, que necesita simplemente 4 botones para tener a nuestra disposición TODOS los movimientos de la versión original de PC, lo cual incluye el desplazamiento lateral y las carreras. Por otro lado, al mantenerse la utilización de sprites para los gráficos (aquí no veréis polígonos, aunque sí se simulan perfectamente las 3D), la calidad técnica está a una altura muy elevada. Con los pixels de siempre, pero muy bien. Aunque claro, no todo el juego iba a ser como el original... porque lo mejora, al incluir no uno, sino dos modos multijugador: deathmatch y cooperativo. Ambos se desarrollan en cualquiera de las fases del juego, y la diferencia es que en el primero nos enfrentamos a tres amigos al mismo tiempo (con 4 cartuchos) y, en el segundo, dos colegas se enfrentan juntos a toda esa escoria "intergaláctica". Igual de divertido a solas que en compañía.



La "ocho tubos" es una buena opción contra los enemigos grandes.



Aunque también hay que recoger llaves, lo principal es saber disparar.





El juego está compuesto por 24 niveles ambientados en una base del espacio.

Más que listos, los enemigos son muy brutos.



Tenemos 7 armas (y los puños) además de la pistola de 9mm básica.



Para apuntar mejor, podemos deslizarnos con los botones L y R.

Gráficos:	90
Sonido:	86
Jugabilidad:	88
Diversión:	91

Opinión:

La conversión de este clásico a la portátil de 32 bits ha logrado demostrar dos cosas: La primera, el gran potencial de GBA, capaz de soportar un juego 3D como éste sin problemas. Y segundo: que «Doom» no ha perdido un ápice de diversión y sigue siendo un modelo de lo que un buen "shooter" debe ser. ¡Olé!







Tony, mejor que nunca en PS2

Tony Hawk (o mejor dicho, su versión jugable) ha sido el culpable de que los deportes extremos pasasen de género minoritario a imprescindible para cualquier consola que se precie. Su tercera aparición, ahora en PS2, demuestra que sobre la tabla del monopatín aún no está todo dicho.





Por fin podemos enlazar combos con "manual" pulsando el botón R2.

Si no nos conformamos con uno de los profesionales, podemos editar uno "al gusto".

Los ingleses se han inventado un "palabro" para hablar de esos títulos a los que nunca dejas de jugar. El "replay" son las ganas que te quedan de volver a ponerte con un juego después de acabártelo y, creednos, Tony Hawk es todo un experto en el tema: seguro que todavía conocéis a alguien que sigue dándole al primero, intentando batir su propio récord.

Pues, ni cortos ni perezosos, en Neversoft han aceptado el reto (como en los anuncios de lavavajillas) y, un año después de que apareciese la segunda parte en DC y PlayStation, nos sorprende con una secuela aún más jugable y divertida en PS2. El desarrollo es "calcado" al de los juegos anteriores: tenemos un tiempo límite para demostrar lo que somos capaces de hacer sobre nuestro skateboard por unos cuantos escenarios urbanos y, de paso, recoger unos cuantos ítems. El objetivo es alcanzar la máxima puntuación posible, algo que en el nivel de dificultad más alto es una tarea de profesionales. Por suerte, el maravilloso control vuelve a ser clave para convertirnos en ases en menos tiempo del que pensamos.

NUEVOS OBJETIVOS

¿Cómo hacer para que este sistema de juego no empiece a oler a "más de lo mismo"? El "truco" está en ampliar los escenarios considerablemente, incluyendo un montón de secretos en cada decorado, y aumentar la velocidad para que nos dé tiempo a recorrer cada fase. Y en cuanto a los retos, se acabó eso de recoger una cinta de vídeo oculta. Lo que se lleva en «Tony Hawk 3» son las misiones combinadas, es decir, recoger un objeto en tal sitio, entregárselo a un personaje (basta con pasar a su lado) y dejar que nos lleve a un lugar secreto. Y además cambian para cada patinador, por lo que resulta el más largo de los tres juegos. El apartado técnico, por su parte, nos deja sin habla. No hay ni rastro de "popping" por grande que sea un nivel, las animaciones son muy suaves y lo mejor de todo es que está plagado de detalles (cristales que se rompen, coches circulando, espectadores...) ¡Ah! Y no os preocupéis por si vuestro patinador es torpe, porque podemos gastar nuestras ganancias en nuevas acrobacias y equipamiento.

Y de postre, junto a los imprescindibles modos para dos jugadores y el editor de patinadores y circuitos, «Tony Hawk 3» nos ha reservado ¡un modo Online! De momento sólo hemos podido probar con un módem USB y a través de servidores americanos, pero la verdad es que el juego se comporta de maravilla. Vamos, que después de estar enganchados durante días a «Tony», estamos convencidos de que aburrirse con él es imposible.

David Martínez



El editor de circuitos, mejorado respecto a la versión anterior, convierte a «TH 3» en un juego casi sin fin.



Si somos un poco hábiles podremos patinar sobre la cubierta de un transatlántico de lujo en un nivel secreto.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **66,05€ (10.990 ptas.)**
- Jugadores: **1 a 4** **(T.P.)**
- Idioma: **Inglés**

Nuevos modos multijugador



Además de la clásica competición "a puntos" la tercera entrega incluye los modos HORSE, graffiti y el rey de la colina. Estos modos, por otra parte, también se pueden jugar por internet.

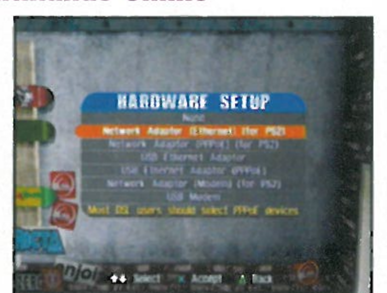


Ojo con los nuevos obstáculos, como la lava en esta fundición, que pueden arruinar la carrera.



El juego alterna niveles "clásicos" con competiciones internacionales por puntos.

Patinando Online



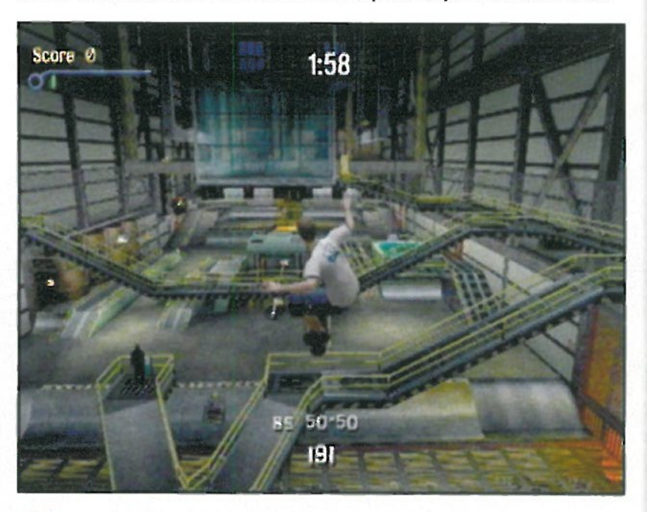
Está preparado para Internet, para tres jugadores, tarjeta ethernet y banda ancha, para cuatro. Una pena que de momento no tengamos módem en PS2.



Además de ser tan DIVERTIDO como los anteriores, «Tony Hawk 3» cuenta con una realización EXCEPCIONAL.



Mientras ejecutamos un "grind" por la barandilla de este puente medio derruido, debemos mantener el equilibrio ¡Y no es nada fácil!



Alternativas: *De momento, la única alternativa es «Airblade» de Sony, que cambia el monopatín por una tabla flotante y ofrece una ambientación futurista. Es bueno, pero no llega a alcanzar a nuestro «Tony».*



La casa encantada es uno de los secretos más complicados de abrir, dadle un hacha a su dueño y veréis.

Gráficos: 90

Escenarios grandes y llenos de detalle, más velocidad y, sobre todo, unas animaciones de lo más "curradas" completan un apartado visual impecable.

Sonido: 92

Como siempre, los mejores grupos del panorama Hip Hop se encargan de la banda sonora. Entre las apariciones estelares: Los Ramones, NOFX y Deftones.

Jugabilidad: 94

El control es -como en el resto de la serie- incontestable. La respuesta analógica es inmediata y las diferentes piruetas se realizan con sencillas combinaciones.

Diversión: 93

9 niveles para un solo jugador y 3 más para el "multiplayer", editores de personajes y pistas, vídeos, secretos, un desarrollo irresistible, nuevos objetivos ¡y encima es online! (a ver ese módem, Sony...).

Opinión:

¿Qué será lo próximo? Si con la segunda parte ya nos dejaron alucinados, los muchachos de Neversoft no se han dormido en los laureles para trasladar «Tony Hawk» a PS2.

El renovado apartado técnico, la jugabilidad, los nuevos retos múltiples y las opciones online (aunque todavía no podemos disfrutarlos en España), o sea, ¡absolutamente todo! ha mejorado hasta límites insospechados. Pero después de jugar como locos estamos convencidos de que su mayor virtud, con o sin añadidos, sigue siendo su inagotable capacidad de diversión.

Valoración 93

¿Rol? No mucho. ¿Tortas? A montones.

Por fin tenemos uno de los juegos que más llevan esperando los aficionados al rol. Y efectivamente, en la carátula pone que es un RPG, lo que pasa es que después de habernoslo pulido nos hemos dado cuenta de que no es un juego de rol, sino un beat'em up de gran calidad, muy parecido al «Gauntlet», con toques de rol bien colocados aquí y allá sacados del juego de mesa Dungeons & Dragons.

Baldur's Gate Dark Alliance

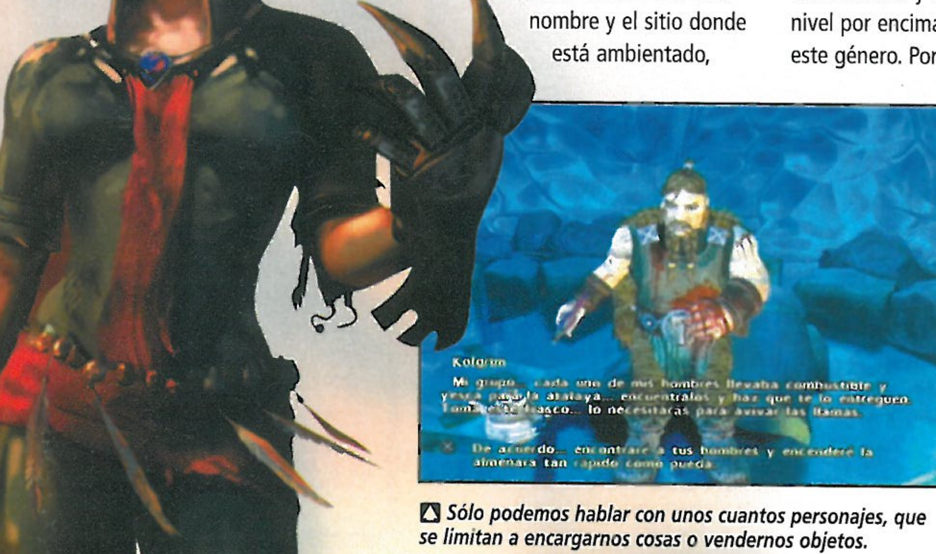


Seguro que casi todos habéis oído hablar de "Dungeons & Dragons", el "padre" de los juegos de rol de mesa. Uno de los mundos más famosos creados para este sistema de juego son los "Reinos Olvidados", llenos de Guerreros, Elfos Oscuros y Dragones donde la magia y el misterio invaden cada rincón. Pues bien, a Interplay se le ocurrió hacer una saga de juegos para PC basados en este lugar, y así consiguieron los mejores RPG para esa plataforma. Lo que pasa es que el rol de PC es bastante complejo, con combates por turnos, nutridos grupos de personajes difíciles de manejar y cientos de opciones. Para hacerlo más asequible al usuario consolero, sus creadores han preferido que este «Baldur's Gate» para PS2 sólo tenga en común con los de PC el nombre y el sitio donde está ambientado, porque por el camino se han quedado tantas cosas que no estamos ante un verdadero RPG y ni siquiera ante un Action/RPG, sino ante un beat'em up puro y duro que incluye algunos toques de rol.

COMBATES Y MÁS COMBATES

Durante las más de 15 horas que os vais a tirar jugando vais a estar casi todo el tiempo presionando el botón "X" de ataque, porque el juego tiene la mecánica típica de los beat'em up: elegir entre tres clases de personaje y derrotar a cientos y cientos (y no es exageración) de enemigos a base de espadazos, flechazos o conjuros mágicos. Es decir, la misma mecánica que un «Gauntlet», pero con un cúmulo de elementos nuevos que os contamos a continuación y que lo sitúan a un nivel por encima de lo normal en este género. Por ejemplo, tenemos unos objetivos a conseguir, que aunque son bastante sencillos (encontrar un objeto, una persona o eliminar a un enemigo concreto) se ven arropados por una buena trama. Esta trama se despliega mediante escenas pregrabadas y diálogos con algunos personajes (sólo en las posadas, el resto de personajes parecen ser autistas), que son las que nos encargan las misiones y nos venden y compran objetos de todo tipo. Por otra parte, la ambientación es fabulosa al respetar fielmente la del juego de mesa y su apartado técnico es francamente bueno gracias a unas animaciones geniales para los monstruos, y un entorno 3D con todo lujo de detalles donde la cámara gira a la perfección.
No es un RPG al estilo de «Final Fantasy», que os quede muy claro, pero sí es un estupendo beat'em up.

Rubén J. Navarro



Sólo podemos hablar con unos cuantos personajes, que se limitan a encargarnos cosas o vendernos objetos.



Podemos elegir jugar con un Arquero, un Guerrero o una Hechicera con características predefinidas.

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Interplay**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **59,99€ (9.990 ptas.)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(+14 años)**
- Idioma: **Castellano**



Una misión: encender esta almenara. Solución: cargarse a todos, recoger 3 objetos y volver aquí.



El juego también tiene algún que otro toque plataformero que añade un poco de variedad al desarrollo de "mata todo lo que te encuentres".



No os hagáis ilusiones al ver a toda esta gente. Sólo podemos hablar con unas cuantas personas.

Las habilidades de los personajes





Interplay ha introducido toques de rol haciendo que los personajes suban de nivel al eliminar monstruos, consiguiendo así puntos que podemos distribuir para dotar de nuevas habilidades al personaje. Por ejemplo, la hechicera conseguirá nuevos conjuros, y el guerrero una "embestida".

Este juego se destapa como un gran BEAT'EM UP, pero se queda MUY CORTO como RPG.



Hay un modo cooperativo para dos jugadores que es similar a «Gauntlet»: ambos en la misma pantalla y masacrando sin parar.





Alternativas:

El juego que más se le parece es «Gauntlet Legends», muy por debajo de «Baldur's» a todos los niveles. En otro estilo también está «The Bouncer». Y si lo que buscáis es un verdadero juego de rol, esperad a «Final Fantasy X», porque en PS2 no hay ninguno realmente bueno.



Os vais a encontrar algunos puzzles, de dificultad casi nula. Por ejemplo, aquí hay que colocar unas vasijas que están en la misma sala.

Gráficos: 87

No os dejéis engañar por el tamaño de los protagonistas que veis en las pantallas, porque técnicamente tiene mucha "miga": un entorno 3D muy bien hecho que proporciona una ambientación sensacional, efectos de luces en tiempo real, conjuros, explosiones...

Sonido: 83

Los diálogos tanto de las conversaciones con los personajes como de las escenas pregrabadas están en castellano, y la música de corte épico es bastante buena.

Jugabilidad: 87

Tardaréis unos 10 segundos en cogerle la mecánica al control y al sistema de habilidades de los personajes, y las cámaras son perfectas, aunque es verdad que no ofrece mucha variedad en su desarrollo.

Diversión: 85

Dejando claro que de rol tiene más bien poco, es un juego muy divertido y muy bien ambientado que os atrapará si lo que os gusta es "masacrar" bichos.

Opinión:

Vamos a ver: si lo que estáis buscando es un juego que capte la ambientación del Dungeons & Dragons de mesa, que tenga todos los enemigos y objetos mágicos y en el que no paréis ni un segundo de pelear contra ellos al estilo de un beat'em up, «Baldur's Gate» os va a encantar. Pero si por el contrario esperabais un RPG lleno de opciones, diálogos y una historia profunda, mejor esperad a «Final Fantasy X», porque como juego de rol se queda muy, muy cortito.

Valoración 86

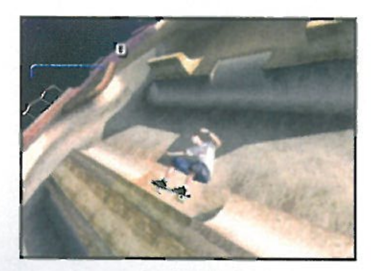
Tony sigue siendo el de siempre

Al final resulta que Tony Hawk va a ser más famoso por sus juegos para PS que por sus logros como patinador. Y todo porque desde que apareció su primera entrega hace un par de años, ha ido mejorando su técnica hasta convertirse en el rey indiscutible del género.





Durante las "grindadas" debemos mantener el equilibrio manualmente.



En las competiciones, cinco jueces decidirán nuestra puntuación final.

En los niveles exteriores, el "popping" es muy exagerado.

Pero cómo ¿es que todavía queda alguien que no sepa cómo se patina en PlayStation? Afortunadamente Tony Hawk tampoco descansa este año, y está dispuesto a ponerle la guinda a su saga con una tercera entrega que reúne lo mejor de las anteriores: un control irresistible y toda la diversión que se le puede pedir al mejor simulador de "skateboard".

El sistema de juego no ha cambiado nada. Nuestra labor es cumplir una serie de objetivos (desde reunir las letras que forman la palabra S-K-A-T-E hasta lograr una puntuación histórica) en cada uno de los 8 niveles del juego.

Y para ello tenemos a nuestra disposición las piruetas más complicadas que se pueden hacer sobre una tabla, con la dificultad añadida de que también se valora la originalidad, es decir que cuanto más se repite un movimiento, menos puntos nos embolsamos. Pero no vayáis a pensar que hacer todas estas "barbaridades" es difícil, todo lo contrario, basta con soltar el botón de salto y combinar los botones del pad para conseguir las piruetas más espectaculares.

POCAS NOVEDADES

Sin embargo, en cuanto nos ponemos a jugar nos damos cuenta de que no hay muchas novedades con respecto a «Tony Hawk 2». Contamos con nuevos escenarios (mayores que los del juego anterior, aunque también con más "popping") y nuestro patinador va un poco más rápido, pero los movimientos son prácticamente los mismos del segundo «Tony Hawk», a pesar de que el nivel de dificultad ha crecido considerablemente.

Al menos, los chicos de Neversoft (programadores de toda la saga) se han inventado un nuevo recurso, el llamado"revert", que nos permite enlazar piruetas (y forrarnos de puntos) con sólo presionar R2 en el momento justo.

Por lo demás, «Tony Hawk 3» tiene todos y cada uno de los modos de su antecesor (que son unos cuantos), con el mismo editor de circuitos y patinadores (que podemos mejorar con los puntos obtenidos en cada nivel) y el sensacional multijugador a pantalla partida, este sí, con dos modos de juegos nuevos.

Si no habéis probado ningún «Tony Hawk» esta es la mejor oportunidad de descubrir uno de los juegos más entretenidos que han pasado por PlayStation, aunque después de jugar al anterior, quizá esperarais algo más.

David Martínez



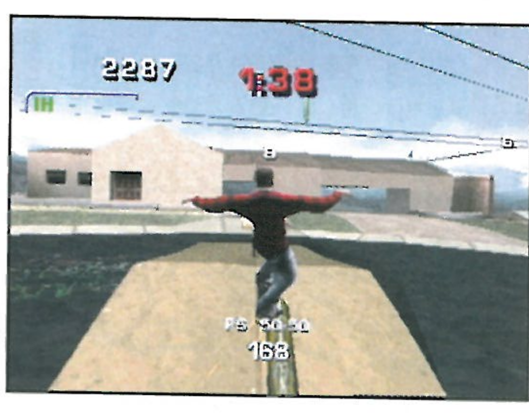
Los objetivos no han variado como en la versión de PS2.





- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **45,03€ (7.490 ptas.)**
- Jugadores: **1 ó 2** (+16)
- Idioma: **Inglés**



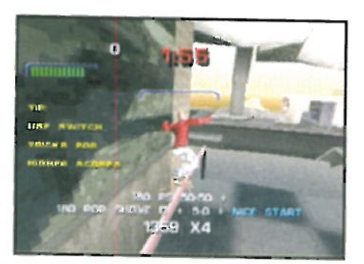




El editor es otro de los apartados que no ha cambiado mucho respecto al segundo «Tony Hawk». Hasta las caras de los patinadores coinciden.

Así se hace un "revert"



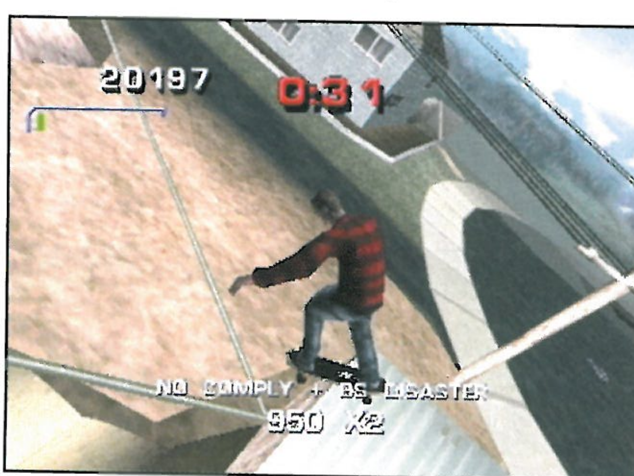


El mejor modo de enlazar las piruetas es pegar un salto y, después de lucirnos en el aire, presionar R2 para ejecutar inmediatamente otro movimiento. ¡¡Puntos a tutiplén!!

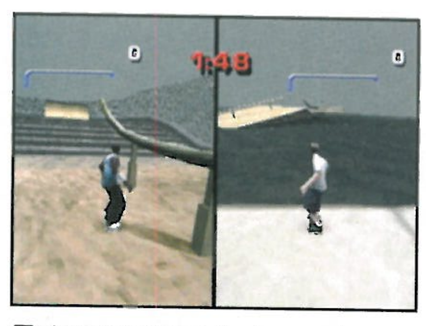
Esta tercera entrega es una secuela NOTABLE, pero SIN muchas novedades.



Las animaciones siguen siendo de lo mejorcito, aunque Tony no se dé cuenta de lo que le puede pasar si se cae al pozo de lava de detrás...



Desde luego, a quién se le ocurre subir ahí arriba en un monopatín.



El multijugador cuenta ahora con dos modos de juego nuevos muy divertidos.



Alternativas:

«Tony Hawk 2» es tan jugable y divertido como la tercera parte, tiene escenarios diferentes y además está en Platinum. ¿Alguien se atreve a mejorar la apuesta? Nos tememos que no.

Gráficos: 77

Los escenarios más grandes han acentuado el popping, aunque su aspecto general sigue siendo bastante bueno. Las animaciones son las mismas y, por tanto, sensacionales.

Sonido: 88

Como es costumbre, del estupendo apartado sonoro se encargan los grupos más cañeros del momento. Preparaos para temas bien duros de Los Ramones o Motorhead.

Jugabilidad: 85

El control de los patinadores es excelente, e incluso ha mejorado en posibilidades gracias a la inclusión del "revert" que nos permite enlazar piruetas y puntuar más alto, aunque esto último os costará un poquito más.

Diversión: 86

Los retos son exactos a los de los juegos anteriores, por lo que el desarrollo ha perdido algo de frescura, pero, de todos modos, no conocemos a nadie que se aburra jugando a «Tony Hawk».

Opinión:

Quizá los dos primeros juegos pusieron el listón demasiado alto, o simplemente sea que la capacidad técnica de PlayStation ya no da más de sí, pero el caso es que nosotros esperábamos novedades más "palpables" para esta tercera entrega. Eso sí, la mecánica sigue siendo igual de atractiva y no defraudará a los aficionados a la serie, que verán en los nuevos niveles y "combos" la oportunidad de sacarle más partido al mejor simulador de patinaje que ha "rodado" por una consola.

Valoración 80

Sega le pone ritmo al "shoot'em up"

Anda que, serán pocas las veces que nos hemos quejado de la escasa -o nula, para qué nos vamos a engañar- originalidad que últimamente tienen algunos juegos. Por suerte, Sega ha escuchado nuestras peticiones, y aquí nos presenta un nuevo "shoot'em up"... ¿musical?.



Este juego, que nos llega de la mano de UGA (los creadores de «Space Channel 5», con Tetsuya Mizuguchi a la cabeza) lleva tiempo despertando nuestra curiosidad (suponemos que la vuestra también) por muchos motivos, como el aspecto tan "especial" de sus gráficos o su inédito sistema de juego: una mezcla entre matamarcianos y juego musical.

Ahora que ya lo hemos jugado os podemos confirmar que el juego es tan extraño como nos habíamos imaginado. Básicamente, «Rez» es un shooter tridimensional de los llamados "sobre raíles", es decir, que aunque el entorno que nos rodea es enteramente en 3D, no podemos desplazarnos por él con libertad. Esto se debe a que en realidad nosotros no controlamos directamente al protagonista, sino a una pequeña mirilla que aparece en pantalla, aunque si la llevamos hasta un extremo, la cámara sigue ligeramente su movimiento.

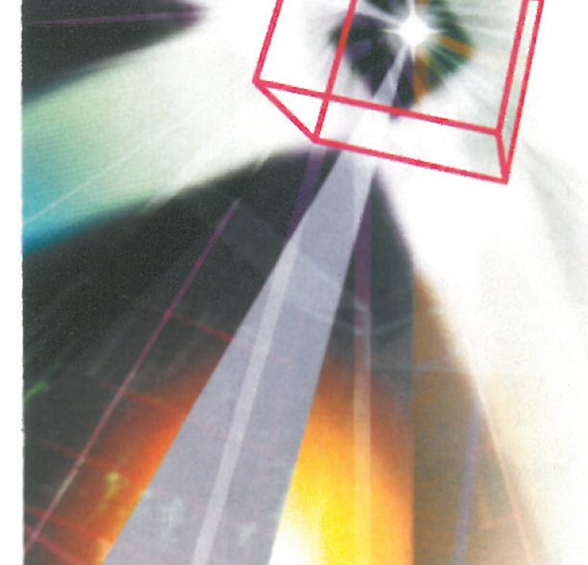
Pues bien, el juego consiste en pasar dicha mirilla -con el botón de disparo apretado- sobre los enemigos que queramos eliminar, dejándolos "marcados", y después soltar el botón para destruir a todos los que hayamos señalado previamente. La gracia del asunto es que la música (de estilo electrónico) va cambiando al ritmo que nosotros marcamos destruyendo a los enemigos, de forma que hacemos evolucionar las melodías como si de una especie de editor musical -muy simple, eso sí- se tratara. Original ¿no?

UNA EXPERIENCIA NUEVA

Para acabar de dar forma a tan "flipante" planteamiento, el juego luce un apartado gráfico de lo más psicodélico, con un diseño en los decorados que tira de polígonos planos sin texturas, en los cuales cientos de bichos formados a base de polígonos, también planos, nos atacan sin cesar. Por supuesto, esta rara elección de los gráficos tiene su por qué: tantas imágenes psicodélicas se conjugan de maravilla con la banda sonora, la que nosotros vamos modificando, produciendo una sensación casi alucinógena a todo el que contempla tal acontecimiento audiovisual. Y son precisamente estas sensaciones las que nos "invitan" a volver a jugar una y otra vez a este «REZ», porque más allá de su sencilla mecánica de corte mucho más pausado de lo que suele ser habitual en un shoot'em up y de su corto número de fases -tan sólo cinco- se esconde una considerable capacidad para atrapar al jugador, que se ve inmerso en un constante bombardeo de imágenes de gran belleza plástica y sonidos "envolventes", que él mismo va modificando con sus disparos.

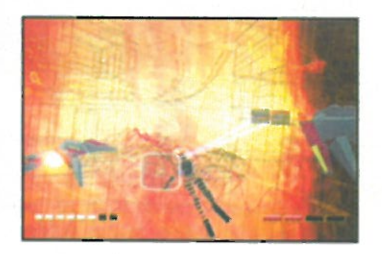
Si te apetece probar una experiencia nueva y diferente a todo, «Rez» es perfecto para ello. Pero recuerda que es corto y que en realidad nos ofrece pocas cosas que hacer, así que si no te van las cosas "extravagantes", olvídate de él.

Sergio Martín

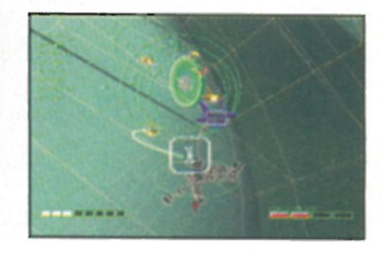




Los engendros nos atacan desde cualquier parte del escenario. Hay que estar muy atentos, y girar la mirilla para ver todos los ángulos de cada escenario.

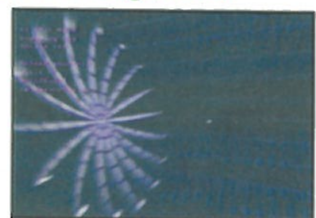


El GD nos regala constantes efectos de luz de elevada calidad.



Tipo: **Shooter musical**
Compañía: **Sega / UGA**
Distribuidora: **Ardistel**
Precio: **42,03€ (6.990 ptas.)**
Jugadores: **1** **(TP)**
Idioma: **Castellano**

¡Al rico engendro!



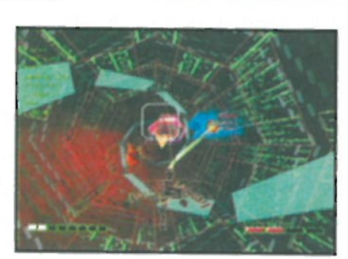




Como no podía ser de otra manera, los jefes finales de REZ son bastante raritos. En vez de atacarnos monstruos inmundos, son una especie de "bolas" metamórficas las que tratan de acabar con nosotros.

¿Alguien podría decirnos qué es el "muñecajo" que controlamos? Porque no nos aclaramos...

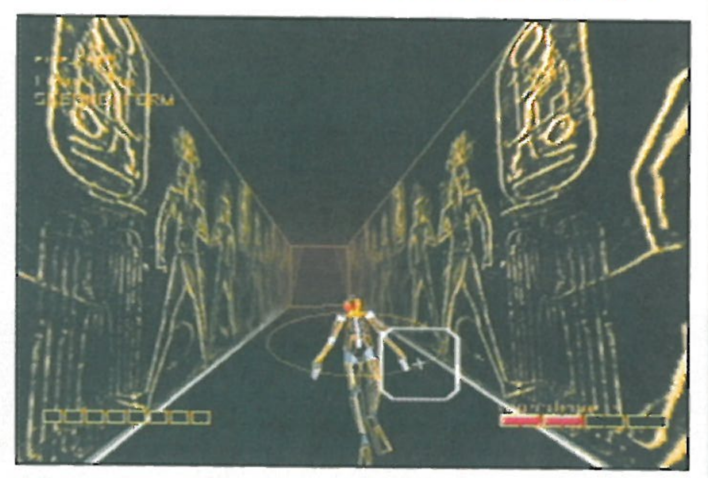




Es posible liquidar a ocho enemigos simultáneamente si actuamos con rapidez.

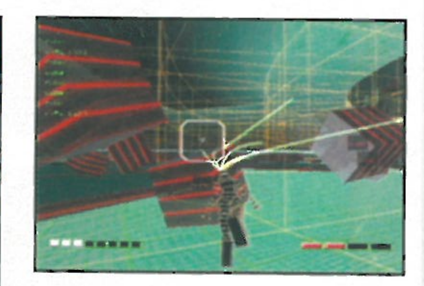
Cuando veamos estos destellos será señal inequívoca de que pasamos de fase.

Este SHOOTER MUSICAL es una de las experiencias más ORIGINALES que hemos probado nunca en un videojuego.



La original concepción gráfica de «Rez» no impide que ciertos decorados estén ambientados incluso en civilizaciones antiguas, como la egipcia.







«Fantavision» (de PS2) se acerca un poco a la mecánica de juego que ofrece este GD. Sin embargo, en Dreamcast es imposible encontrar un título de similares características.

Gráficos: 80

Los escenarios se forman a base de gráficos vectoriales y los enemigos son composiciones de polígonos planos, pero realizados con tanta fantasía, originalidad, colorido y tan relacionados con la música que hay que reconocer su calidad.

Sonido: 90

Parte de la música (de corte "techno-dance") se va generando en función de lo que va sucediendo en pantalla al igual que todos los efectos de sonido, que se van integrando de la misma manera a la banda sonora. Muy original.

Jugabilidad: 62

El sistema de disparo implementado funciona bien, aunque nos parece demasiado simple. También nos hubiera gustado que la mecánica de juego fuera algo más compleja.

Diversión: 74

Esto de ir modificando la música a medida que disparamos y alucinamos con la mezcla entre imagen y sonido es una experiencia diferente, y aunque tiene sólo 5 niveles, nos invita una y otra vez a "componer" nuevas melodías.

Opinión:

«REZ» es un "matamarcianos" que conjuga una música "futurista" e interactiva con un psicodélico acabado gráfico. Ambos elementos buscan provocar sensaciones distintas en el jugador y en nuestro caso lo han conseguido. Nuestra recomendación es que lo probéis, pero tened en cuenta que dura poco y que el juego es tan simple que no hay casi nada que hacer, aparte de "alucinar" con el espectáculo.

Valoración 75

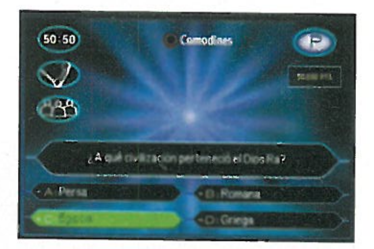


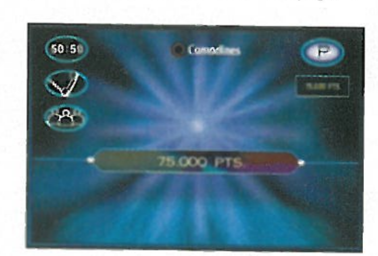
- Tipo: **Trivial**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **29,99€ (4.990 ptas.)**
- Jugadores: **De 1 a 4** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

A ver, señora, ¿qué comen los mapaches? Estoooo, puuuff, esa es dificililla, majo... Ahhh, ¡ya sé!: ¡¡Pido el comodín de la llamada!! Sí, llama a mi prima la que tiene otra PSOne, que a ella le encantan los "Westerns" y seguro que sabe qué comen los de la tribu esa...

Atención, pregunta: ¿QUIERE SER MILLONARIO?

Cualquiera que haya visto el concurso que presenta Carlos Sobera no tardará en reconocer las pantallas que acompañan este comentario.
Y es que la pretensión de Eidos ha sido trasladar exactamente toda la esencia de "¿Quiere ser millonario?" a un juego de PSOne y, sin duda, lo han conseguido.
La mecánica del concurso, por si sois de los pocos que nunca lo ha visto, consiste en ir respondiendo a 15 preguntas con dificultad creciente sobre temas tan dispares como historia, arte o geografía, con el fin de conseguir la atractiva cifra de 50 millones de peseta (de ahí viene lo de "50x15", majetes).
Pues precisamente esto es lo que tenemos que hacer en el juego, aunque en este caso el dinero es virtual, claro. Por suerte, las más de mil preguntas del CD han sido formuladas por el equipo de redacción del concurso, con lo que se asegura su calidad, pero también su dificultad.
Como sabréis, para facilitar las cosas existen tres comodines que, por supuesto, se han incluido: el del 50 %, el del público y el de la llamada telefónica. Por razones obvias los dos últimos no funcionan igual que en el programa de la tele, sino que son simulados por la propia consola (con conversaciones telefónicas pregrabadas), pero no por ello resultan más fiables, ya que nos pueden dar pistas erróneas. Por todo lo dicho no hay duda de que el juego es un "calco" al concurso de televisión, con la diferencia de que gráficamente el juego se reduce a unas cuantas pantallas estáticas y algunas pequeñas secuencias que, no obstante, recrean correctamente la atmósfera del concurso. Lo que os tiene que quedar muy claro es que, al igual que en la tele, sólo juega una persona a la vez, así que si pensabais que ibais a jugar en una reñida competición con vuestros familiares o amigos, lamentamos decepcionaros. Y es que la cosa funciona así: si estás jugando sólo, pues te pones a contestar preguntas a ver si llegas a las 15 y te haces millonario, y si fallas en algún momento, te sale la pantalla de "Game Over". Si jugáis varios, hay que pasar la prueba de selección respondiendo una pregunta y el que primero lo haga, empieza a jugar mientras los demás miran. Si eso es lo que buscáis...







¡Ya vamos por la quinta! Diez más y nos forramos... virtualmente, claro.

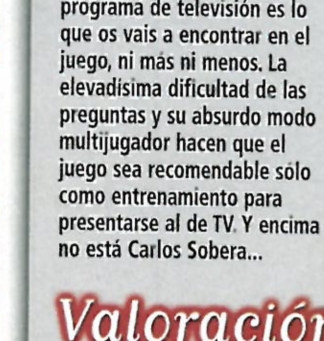


La sensación de estar en medio del concurso es muy realista, aunque lo estropea un poco el encontrarnos con el plató completamente vacío de público...

Gráficos: 45
Sonido: 74
Jugabilidad: 65
Diversión: 60

Opinión:

Lo mismo que veis en el programa de televisión es lo que os vais a encontrar en el juego, ni más ni menos. La elevadísima dificultad de las preguntas y su absurdo modo multijugador hacen que el juego sea recomendable sólo como entrenamiento para presentarse al de TV. Y encima no está Carlos Sobera...



Valoración 60

GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

- Harry Potter
- Spiderman 2
- Enter Electro
- Atlantis
- Gran Turismo 2
- Syphon Filter 3
- The Italian Job
- Driver 2
- Fifa 2002
- Medal of Honor Underground
- Technomage
- Spyro 3





Soluciones Completas

para los 11 mejores juegos del momento.

[2 DE ENERO A LA VENTA]

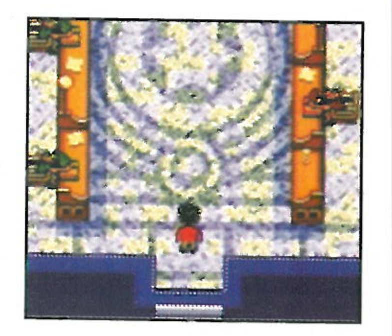
- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **42,01€ (6.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(T.P.)**
- Idioma: **Castellano**

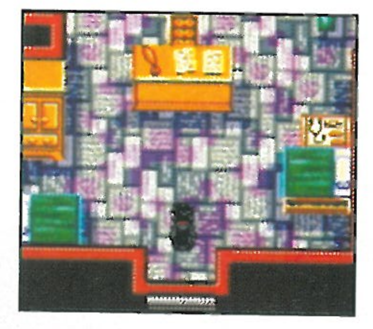
Un juego mágico para tu GBC

La "Pottermania" nos invade. Todos queremos ser magos, y ¿qué hay de malo en eso? ¡Qué levante la mano aquel que no haya soñado alguna vez con tener una varita mágica! Pues ahora vamos a poder usarla en este estupendo juego de GBC.

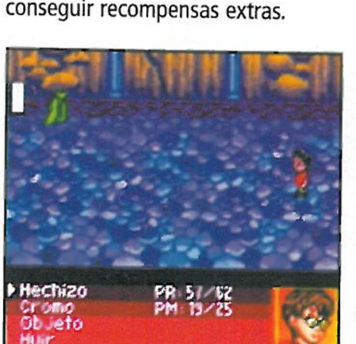


Sí, amigos, nos encontramos con una magnífica adaptación del "best-seller" de J.K. Rowling que se caracteriza principalmente por incluir elevados toques de rol, más personajes que en las otras versiones disponibles (GBA y PSOne) y un número muy superior de hechizos. Nada más empezar a jugar vemos que sigue fielmente el argumento del libro y la película: recibimos la carta de aceptación de Hogwarts, el colegio de Magia y Hechicería, e inmediatamente después aparecemos en el callejón Diagon donde nuestra primera misión será hacernos con una varita. Con ella en la mano estamos listos para adentrarnos en los secretos de la magia y empezar a practicar hechizos. Según nos movemos descubrimos que el pueblo tiene de todo: librería, sastrería, enfermería, confitería, banco... y para que vamos a negarlo, también ratas que atacan en cuanto te descuidas. A partir de ese momento tenemos que enfrentarnos a estas criaturas y a otras muchas más mientras crece nuestra experiencia y habilidad. La mecánica de juego, por lo tanto, no es muy diferente a otros títulos del género: se trata de completar tareas, aprender a realizar hechizos, recoger pociones y reunir toda clase de objetos mientras combatimos. Pero claro, todo esto aderezado con la "magia" de las historias de Harry Potter... Además el acceso a las pantallas de estado e inventario es muy sencillo. La única pega es que no hay Quiddich, el deporte oficial de Howgarts, pero para compensarlo se han incluido los Cromos de Magos que podremos intercambiar a través de link cable y conseguir recompensas extras.





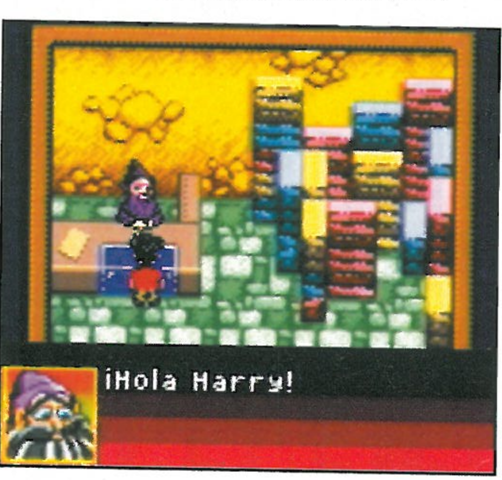
Lo de luchar contra ratas agota. ¡Menos mal que esta chica nos cura!





Todos los menús, incluidos los de combate, son de lo más sencillo.





¿Dónde se ha visto un mago sin varita? Sin ella estás perdido. Cuando la consigamos al comienzo del juego podremos lanzar muchos hechizos. ¡Flipendo!

Gráficos:	85
Sonido:	70
Jugabilidad:	80
Diversión:	85

Opinión:

Esta versión nos ha gustado incluso más que las de PSOne y GBA, porque dura más, tiene muchos personajes, muchos conjuros y también sigue fielmente la historia del libro. Encima todos los textos han sido traducidos al castellano para que no os perdáis nada Los fans de Harry Potter se sentirán encantados.



Valoración 83

- Tipo: **Aventura/ Acción**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **30.06€ (5.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(+13 años)**
- Idioma: **Castellano**

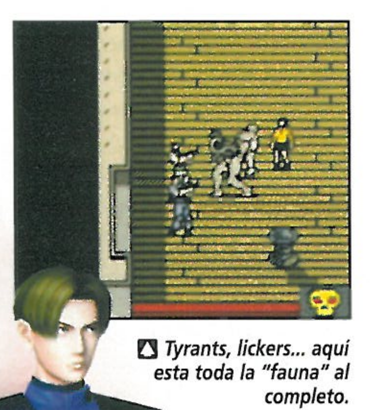
A mi «Resident» me lo han cambiado

El "padre" de los "survival horror" aterriza en Game Boy Color para alegría y regocijo de sus miles de fans... que se llevarán las manos a la cabeza en cuanto vean en qué se ha convertido esta aventura de terror portátil. La culpa la tiene su apartado técnico y su sistema de combate.

RESIDENT EVIL GAIDEN



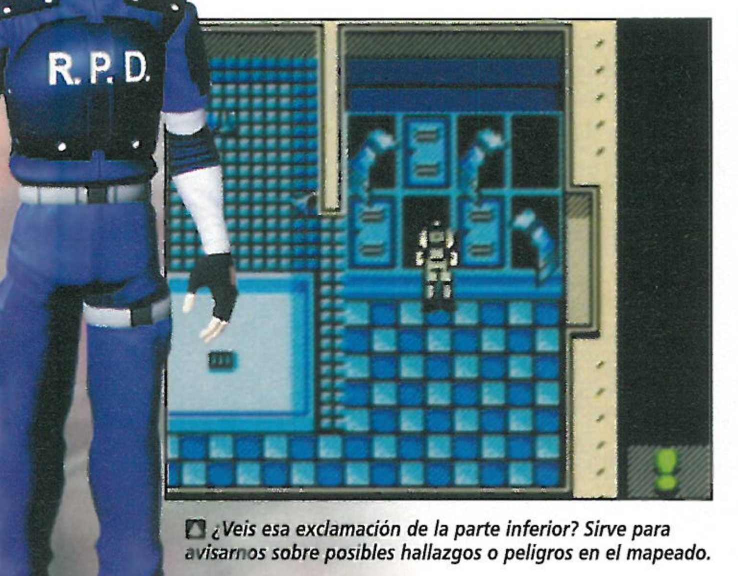
El plantel de personajes incluye a nuestro amigo Leon Kennedy.



Tyrants, lickers... aquí esta toda la "fauna" al completo.

Vamos a hablar claro desde el principio: nos hemos llevado una gran decepción con este juego. Este cartucho ha pasado de mano en mano por toda la redacción, y al final todos hemos coincidido en una cosa: «Resident Evil» se merecía mucho, mucho más. Y eso que la cosa empieza bien, con un barco lleno de zombies en pleno océano donde debemos recuperar un arma química creada por Umbrella. Todo se desarrolla en una perspectiva 3/4 que permite una buena movilidad por los decorados para explorarlos a fondo en busca de los ítems clásicos de la serie: llaves, hierbas curativas, armas y algunos objetos que sirven para resolver los sencillos puzzles tipo "coge aquí y coloca allí". Este planteamiento cuenta con una buena ambientación gracias a las típicas habitaciones semioscuras repletas de zombis y algunas escenas con textos en castellano que van desarrollando la trama.

Lo que pasa es que luego vemos que técnicamente el juego no es bueno, porque los gráficos son muy básicos y las animaciones de los personajes son mediocres. Pero lo que menos nos ha convencido es el "peculiar" sistema de combate contra los zombies (lo tenéis en el cuadro de abajo) que es tan estático y carente de emoción que se carga lo poco bueno que tiene el cartucho, que es la ambientación. Y como estamos casi todo el rato combatiendo, resulta difícil obviar el problema, porque además interrumpe el ritmo de juego. Puede que algún usuario llegue a acostumbrarse a este extraño sistema, pero incluso así el juego no pasaría de ser una aventura sólo aceptable. Una lástima.



¿Veis esa exclamación de la parte inferior? Sirve para avisarnos sobre posibles hallazgos o peligros en el mapeado.

¡Qué luchas más raras!



Capcom ha ideado un sistema de combate en primera persona con los zombis, que consiste en detener un punto blanco que se mueve de izquierda a derecha justo cuando pase por encima del bicho. A nosotros la verdad es que no nos ha gustado nada...

Gráficos:	60
Sonido:	50
Jugabilidad:	55
Diversión:	62

Opinión:

Este cartucho no nos ha convencido nada. Tras el innegable tirón de su nombre nos hemos encontrado con un juego soso, flojo a nivel técnico y con un sistema de combate estático y carente de emoción. Lo único que se salva son la ambientación y la historia, pero no son suficientes para compensar los defectos.



¡Mucho mejor acompañado!

Pues sí, o al menos eso es lo que pensamos después de haber exprimido a este título de Ubi. Y es que, por mucho que diga el conocido refrán castellano, con «Rayman M» no te importará rodearte hasta de tus enemigos más acérrimos, si puedes pasarlo en grande gracias a su divertido modo multijugador.





Una buena salida es fundamental para acabar bien la carrera.



Conocer a fondo todos los escenarios es de gran utilidad para saber exactamente donde se encuentran las mejores armas.

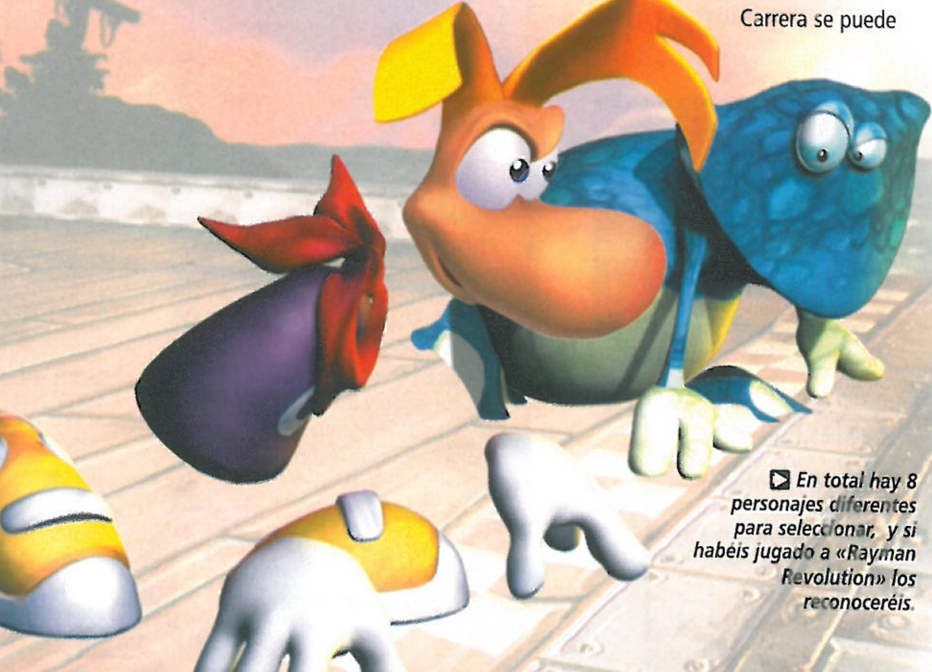
No sabemos muy bien qué es, ni a qué especie pertenece, pero Rayman se ha convertido, por méritos propios, en uno de los personajes más importantes en el género de las plataformas. Pero claro, como a nadie le gusta que le encasillen, ha dejado de lado sus saltos en solitario, y se ha creado su propio "Party Game".

Porque la principal diferencia de «Rayman M» con respecto a los anteriores «Rayman» es que aquí no hay aventura, sino una sucesión de 30 escenarios diferentes repartidos en dos modos de juego: carreras y batallas. Y, además, todo esto está pensado para jugar en compañía contra otros tres colegas, o en su defecto, contra personajes controlados por la consola. En las fases del modo Carrera se puede competir en emocionantes contrarreloj en las que hay que hacer todo lo posible para llegar primero saltando y poniendo obstáculos a los rivales. Por su parte, en las fases de batalla hay otros tres minijuegos en los que disputaremos enfrentamientos del tipo "capturar la bandera" o guerras "deathmatch", como si fuera un «Quake 3», pero en plan simpático, sin metralletas, lanzacohetes y vísceras salpicando la pantalla. Aquí, sólo se pueden lanzar bolitas de colores y como mucho, alguna que otra bomba que haya suelta por el escenario. Nada que no vaya con Rayman.

PARA JUGAR EN COMPAÑÍA

Como veis, «Rayman M» ha sido concebido pensando casi exclusivamente en el modo multijugador, por lo que si buscáis un juego sencillito con el que echarte unas risas cuando vengan vuestros amigos a casa, no os va a defraudar, pero si vuestra intención es jugar solos tened en cuenta que en muy poco tiempo os va a cansar. Por lo demás, en lo referente al apartado gráfico el juego es muy similar a «Rayman Revolution», por lo que escenarios y personajes presentan un diseño preciosista a tope, aunque como contrapartida hay que contar con el reducido tamaño de las pantallas y con las frecuentes ralentizaciones que sufre el motor gráfico a cuatro jugadores. Esta irregularidad se mantiene también en el apartado sonoro del juego, que combina melodías de gran calidad con otras que pasan totalmente desapercibidas.

David Alonso



En total hay 8 personajes diferentes para seleccionar, y si habéis jugado a «Rayman Revolution» los reconoceréis.



- Tipo: **Party Game**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **63,08€ (10.495 ptas.)**
- Jugadores: **De 1 a 4** **(T.P.)**
- Idioma: **Castellano**

El modo multijugador, su razón de ser

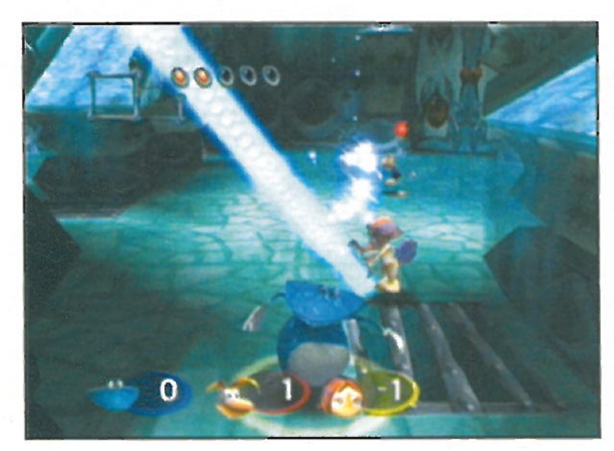


El verdadero "plato fuerte" del juego son las partidas a varios jugadores, porque lo pasaréis en grande y no haréis demasiado caso de los defectillos técnicos del juego. Se puede jugar en modos a 2 jugadores y a 4 (con multitap, claro) y con multitud de retos en cada estilo, desde carreras hasta minijuegos.

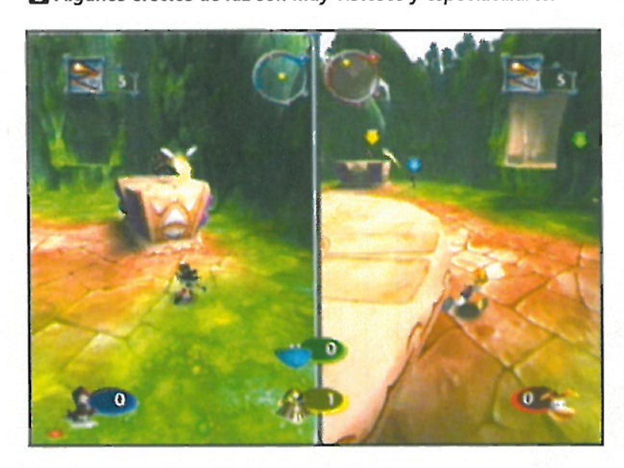


Para facilitar nuestra carrera contra los "bots" se pueden realizar todo tipo de acciones como planear o trepar a casi cualquier parte del escenario.

Este nuevo «Rayman» es muy DIVERTIDO, pero SÓLO si pensáis disfrutarlo en MULTIJUGADOR.



Algunos efectos de luz son muy vistosos y espectaculares.





Lo único que se echa en falta en los circuitos del modo carrera es que fuesen un poco más largos, pero por fortuna hay muchos disponibles.



El tamaño de los escenarios es muy reducido, lo que dificulta esquivar los disparos enemigos.



En las partidas a un sólo jugador se puede correr contra "bots", pero no son muy "inteligentes".



Alternativas: *Si lo que os va son los juegos multijugador, lo más parecido a «Rayman M» mejor que podéis encontrar en PS2 son «Quake 3» y «Unreal Tournament», pero eso sí, tened en cuenta que son bastante más complicados y sólo para adultos.*

Gráficos: 75
Los personajes y escenarios tienen un diseño excelente y colorista como es habitual en los juegos de Rayman, pero los circuitos son bastante pequeños y el motor sufre ralentizaciones en multijugador.

Sonido: 71
Los efectos de sonido son correctos, y en cuanto a las melodías, se alternan algunas muy buenas con otras aburridísimas.

Jugabilidad: 82
El control es sencillo a tope y con apenas tres botones se pueden realizar todo tipo de acciones, por lo que también es ideal para los "jugones" más jóvenes.

Diversión: 80
Jugando solo las posibilidades son muy escasas, pero a dos o cuatro jugadores (que es para lo que realmente está pensado) la diversión se dispara.

Opinión:
Que te acabe gustando o no «Rayman M» va a depender exclusivamente del "uso" que tengas pensado darle. Ya sabes: ten claro que si lo que quieres es un juego para disfrutar en compañía, que no tenga ningún tipo de complicaciones y que proporcione diversión desde el primer momento, desde luego éste es una opción muy recomendable. Pero si no tienes a nadie con quien jugar, la verdad es que no te merecerá la pena, ya que la falta de "extras" y la escasa inteligencia de los "bots" pesan demasiado como para mantener nuestro interés más allá de un par de días.

Valoración 80

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **66,05€ (10.990 ptas.)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(+16 años)**
- Idioma: **Inglés**

"Tony" sin ruedas

¿Cansado de los juegos de snowboard convencionales? ¿Buscas originalidad y un desarrollo no lineal a la hora de deslizarte ladera abajo? «Shaun Palmer» te ofrece esa posibilidad pero, ¿han conseguido que funcione bien?



Tras años y años de ver juegos de "snow", algunos buenos y otros no tanto, siempre nos hacemos la misma pregunta: ¿no podían ser un poco más originales? Bueno, pues alguien nos ha debido escuchar, porque parece que Activision se ha decidido a cambiar las carreras "montaña abajo" por un desarrollo diferente, con un sistema de objetivos al estilo de los «Tony Hawk». Como ya sabéis, este sistema de juego consiste en recoger ítems y hacer alguna pirueta concreta en un lugar determinado. Pero claro, teniendo en cuenta que nuestra tabla sólo se mueve cuesta abajo y que es mucho menos maniobrable que un monopatín, Activision ha tenido que "reinventar" los clásicos descensos a toda velocidad. En lugar de mantener los recorridos tradicionales, las 8 pistas del juego se pueden recorrer de un lado a otro, porque son las más anchas que hemos visto en un juego de este tipo, y, además, están llenas de elementos (troncos, teleféricos y cabañas) que ponen a prueba nuestra habilidad con las piruetas.

La idea es original pero no resulta práctica, porque durante el juego, aunque podemos volver a la cima utilizando remontes y motos de nieve, no es nada fácil cumplir los objetivos, ya que la mayor parte de las veces pasas a tal velocidad junto a los objetos que hay que recoger que es complicado hacerse con ellos. Como podéis suponer, esto no favorece en nada a la jugabilidad.

A esto hay que añadir que «Shaun Palmer» presenta un apartado gráfico irregular, que mezcla elementos atractivos, como la amplitud de los circuitos, el movimiento de la ropa y el comportamiento de la nieve, con defectos visibles, como la escasa sensación de velocidad y el popping. Eso sí, «Shaun Palmer» incluye algunas posibilidades interesantes , como el editor de personajes o el modo multijugador llamado "push", en el que nuestro objetivo es sacar de la pantalla a nuestro adversario.



El editor de personajes nos permitirá modificar sus características.



No siempre nos deslizamos por la nieve, el hormigón de ésta estación también puede dar mucho juego.





El enorme tamaño de las pistas nos permite realizar unas cuantas piruetas, tan fáciles de ejecutar como en cualquier entrega de «Tony Hawk».

Gráficos:	69
Sonido:	86
Jugabilidad:	60
Diversión:	68

Opinión:

No basta con una buena idea para cambiar "de un plumazo" los juegos de snowboard. Aunque el sistema de objetivos y la amplitud de los escenarios son de agradecer, los defectos gráficos y jugables no le permiten explotar su buen planteamiento. No está mal, pero queda lejos de los mejores del género.

Valoración 66





YA A LA VENTA

POR SÓLO 4,78€

795 PTAS

NINTENDO ACCIÓN

3000 TRUCOS PARA NINTENDO 64, GB ADVANCE Y GB COLOR

POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción

GUÍA IMPRESCINDIBLE PARA USUARIOS NINTENDO

☑ Pistas y claves para más de 300 juegos ☑ Todos los passwords
☑ Todos los trucos funcionan ☑ Soluciones para alegrarte el día

POR SÓLO 795PTA 4,78€

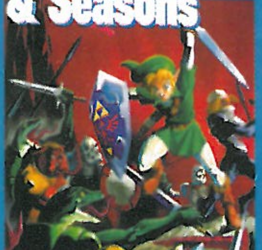
3000 TRUCOS

PARA TODOS LOS JUEGOS DE:
- NINTENDO 64
- GAME BOY ADVANCE
- GAME BOY COLOR

3 GUÍAS COMPLETAS

Zelda: Ages & Seasons

Banjo-Tooie





LOS MEJORES TRUCOS PARA TODOS LOS JUEGOS POKéMON

- Pokémon Rojo, Azul y Amarillo
- Pokémon Stadium y Stadium 2
- Pokémon Puzzle Challenge
- Pokémon Oro y Plata
- Pokémon Puzzle Lea
- Pokémon Pi

18 MINI-GUÍAS: Mario Kart Advance, Tomb Raider 2 GBC, Zel
Mask N64, Rayman Advance, Perfect Dark GBC, Paper Mario
Advance, Mario Tennis GBC y muchos juegos más...

- Tipo: **Plataformas/puzzle**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Ardistel**
- Precio: **42,01€ (6.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Inglés**

Enredos de familia



El sueño de cualquiera que tenga un hermano: poder hacerle rabiar o repartirle un par de cachetes para que nos obedezca sin rechistar.
Esta es la curiosa premisa sobre la que se mueve este original juego de Sega, que apela a nuestra materia gris y a nuestro sentido del humor para conseguir llegar hasta el final...en tan sólo unas pocas horas.

Originalidad, desde luego, no le falta a este juego. Además de saltar plataformas o buscar objetos nuestra misión también consiste en resolver varios puzzles usando nuestra "materia gris", mientras controlamos a dos personajes en bonitos mapeados 3D. Asumimos el control de Hoigle Floigan, un "hombrecillo" que tiene que conseguir siete piezas para un "proyecto" que se le ha metido en la cabeza a su hermano Moigle. Este grandullón, simpático pero poco avispado, se convierte en la pieza básica para superar los retos del juego: unas veces tendremos que insultarle para que se ponga a llorar (es cruel, pero también es necesario para resolver los puzzles), otras atizarle dos "yoyas" para que se enfade, y cosas así. ¿Y cómo saber qué hacer en cada momento? Pues siguiendo unos iconos que hay por el mapeado, que nos lo indican. De esta manera podemos hacer que empuje palancas, use llaves, etc...

Además de esto, encontraremos minijuegos secundarios como un "pilla-pilla", el escondite, o un "calientamanos". Con ellos conseguiremos puntos con los que enseñar nuevas habilidades a nuestro "hermanito". Todo va acompañado de un apartado visual tipo "cartoon", y de un gran sentido del humor, puesto de manifiesto continuamente, como cuando un perro nos muerde el trasero o nuestro hermano nos golpea en plan pelota de béisbol. Una delicia a la que sólo cabe chacar cierto "clipping" y un incómodo sistema de cámaras.

Pero lo realmente grave es que, además de estar en inglés, resulta que nos lo podemos terminar en una tarde (siendo generosos). De nada sirve que Sega actualice el juego una vez al mes a través de Internet, porque son sólo pequeñas curiosidades que no alargan la vida efectiva del juego. Una pena.



El juego cuenta con un marcado acento cómico, que consigue que soltemos alguna que otra carcajada.



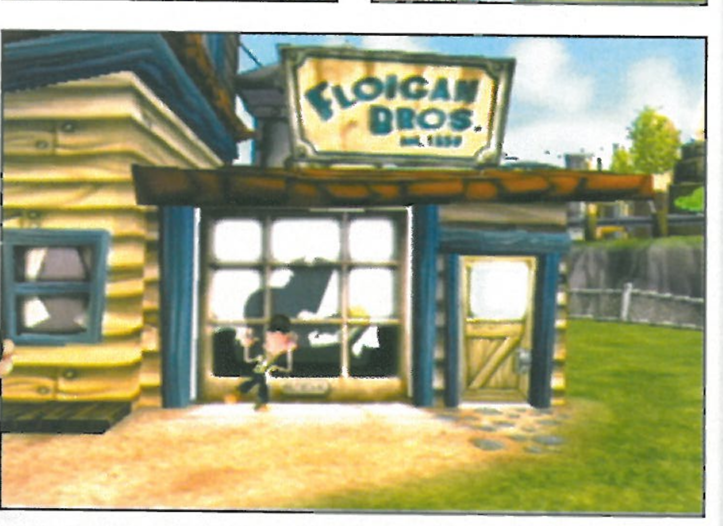
Para poder acabar con éxito es necesario asustar a Moigle, hacerlo llorar o enfadarlo. ¡Qué malos somos!

Además de corto, el juego cuenta con el hándicap de estar totalmente en inglés y los diálogos son bastante importantes en su desarrollo.









¿Qué es lo que está construyendo Moigle? Para saberlo, hay que acabarse el juego encontrando siete piezas, cosa que podéis hacer en una tarde. ¡Arrrggg!

Gráficos:	70
Sonido:	68
Jugabilidad:	68
Diversión:	48

Opinión:

Nos cuesta entender cómo es posible que los programadores hayan dejado que un juego con un planteamiento tan original quede así de cojo por culpa de una duración tan ridícula y la falta de traducción. Si no os importa que el juego dure UNA tarde, vosotros mismos, pero si apreciáis vuestro dinero, mejor buscaros otro (o alquilarlo).



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **60,04€ (9.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(+3 años)**
- Idioma: **Inglés**

Gran debut de Wario en GBA

Como ya sospechábamos, el "malo" de Wario no ha podido resistirse a los encantos de la portátil de 32 bits y protagoniza una de las mejores aventuras disponibles en Game Boy Advance, superando incluso a su más duro rival: nuestro querido Mario.

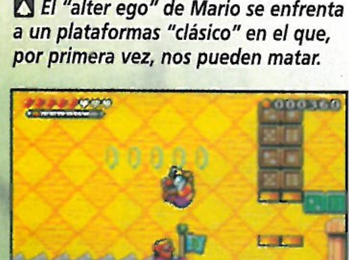




Al final de cada nivel tenemos una cuenta atrás para alcanzar la salida. Si no somos rápidos, nos toca repetir.



El "alter ego" de Mario se enfrenta a un plataformas "clásico" en el que, por primera vez, nos pueden matar.



Los juegos protagonizados por Wario han sido una de las sagas exclusivas de Game Boy que más han gustado entre el gran público, y prueba de ello es la fenomenal acogida que tuvieron las tres entregas anteriores para la portátil. Este cuarto capítulo sigue esa misma línea de calidad, pero se desmarca un poco de los anteriores en cuanto a su desarrollo. Si recordáis, uno de los atributos que siempre habían caracterizado a este rechoncho antihéroe era su inmortalidad, y hablamos en pasado porque en esta ocasión sus programadores se han hartado de tanto favoritismo, y le han permitido "morder el polvo" como a cualquier héroe de videojuegos que se precie. Eso sí, a cambio de esta "jugarreta" Wario cuenta desde el comienzo de su viaje con la totalidad de sus poderes (ya sabéis: cargar con el hombro, dar "traserazos" contra el suelo, ...) que se suman a su capacidad para adoptar las habilidades de sus propios enemigos, lo que le permiten volar, ser más pesado o hincharse como un globo. Todo esto le viene al pelo para lograr el objetivo de su aventura, que no es otro que recorrer a base de muchos saltos casi una veintena de fases llenas de tesoros, monstruos y gran cantidad de puzzles. Incluso va a tener que verse las caras con más de un bicho de los grandes y con bastante mala uva, pero bueno, eso son gajes del oficio.

Todos los escenarios que Wario visita en su búsqueda están realizados con sumo detalle y un gran tratamiento del color, aunque algunos mapeados pueden desorientarnos. Pero eso no tiene importancia al lado de los divertidos minijuegos y demás extras que incluye el cartucho, y que redondean un título que atrapará a todos los seguidores de las plataformas "de siempre". Mario, a ver si aprendes...

¡A transformarse!





Si nos "pica" un enemigo determinado, Wario puede variar su aspecto y adoptar la apariencia del bicho en cuestión. Las transformaciones son muy divertidas, y útiles para superar algunos niveles.



Las animaciones del personaje rebosan sentido del humor, fijáos en la cara de Wario cuando ataca.

Gráficos:	82
Sonido:	80
Jugabilidad:	90
Diversión:	87

Opinión:
«Wario Land 4» es el inmejorable estreno en GBA de uno de los personajes más queridos del mundo nintendero. Una aventura muy plataformera llena de variedad, simpatía, buenos puzzles y muchas sorpresas. De lo mejor que ha aparecido en la portátil hasta el momento, aunque manejemos al "malo".

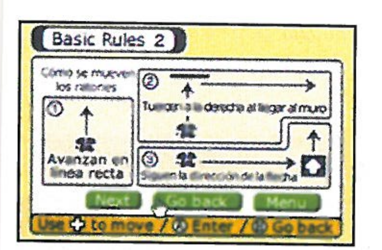
Valoración 87



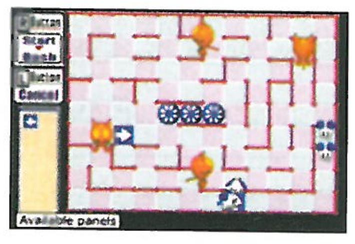
- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **59,99€ (9.990 ptas.)**
- Jugadores: **1 a 4** **(T.P.)**
- Idioma: **Castellano**

¡Socorro, los ratones invaden mi GBA!

¿Llevar un montón de ratones a un cohete? Suena raro, pero a los usuarios de Dreamcast les encantó este sencillo y adictivo planteamiento cuando salió «ChuChu Rocket!» en su consola hace un año. Ahora el Sonic Team nos lo ofrece en GBA con la misma diversión.



El cartucho incluye unas sencillas reglas en castellano. El resto del juego está en inglés, pero no importa.



El sistema de juego es muy simple: en cada fase hay un número de ratones que salen desde varios puntos y tienen que llegar a los cohetes de escape con nuestra ayuda, ya que ellos sólo avanzan en línea recta. Nosotros debemos poner flechas de dirección (izquierda, derecha...) indicándoles hacia dónde ir y procurando esquivar las trampas (agujeros y enormes gatos) que aparecen repartidas por sus interminables niveles. Aunque parezca simple, apostamos nuestras croquetas de mañana a que quedaréis tan cautivados por el cartucho como quedaron en su momento los usuarios de Dreamcast, gracias a la perfecta conversión del Sonic Team. Y es que aunque los polígonos han sido sustituidos por sprites en 2D, el aspecto es casi idéntico (se ha respetado igualmente el diseño de cada fase). La jugabilidad también se ha mantenido intacta, aunque al comienzo os costará unos minutos acostumbraros a colocar flechas direccionales con los botones L y R. La única variación "de peso" viene en el aspecto multijugador, porque la versión original fue concebida para demostrar las posibilidades online de Dreamcast, donde además el juego resultaba más divertido al poder jugar por Internet contra cualquier usuario de cualquier continente. Pero GBA no tiene Internet... de momento, así que para arreglarlo han añadido un montón de extras: un tutorial, fases extra creadas por jugadores de todo el mundo para la versión de DC y un editor de personajes que se añade a otro de niveles. Pero claro, lo mejor es jugar muchos amigos juntos. Por ello tenemos un modo para 4 jugadores, vía link y con un sólo cartucho, que resulta casi tan adictivo como el de Internet.

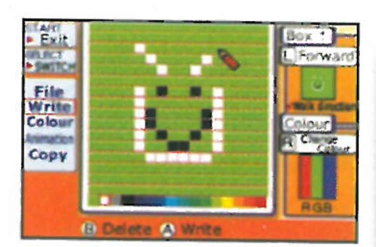
En fin, que por fin ha llegado ese puzzle "superadictivo" que todos esperábamos para la nueva portátil. ¡Corre a llamar a tres amigos!

El modo multijugador

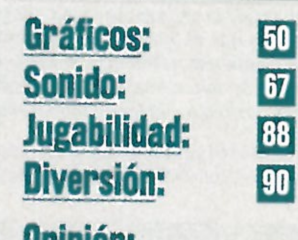




Lo que más mola del juego es este modo: conectando 4 consolas vía link, y con un sólo cartucho, disfrutaréis de nuevos modos y niveles que no aparecían en DC.



Podéis editar nuevos escenarios y personajes a vuestro gusto. ¡Mirad qué muñecos "smileis" nos hemos currado para jugar con una sonrisa!





Gráficos:	50
Sonido:	67
Jugabilidad:	88
Diversión:	90

Opinión:

El puzzle del Sonic Team funciona a las mil maravillas en la pequeña consola de 32 bits. Su planteamiento es sencillo y al mismo tiempo tan irresistible que caeréis en su "juego" en un santiamén. Y el modo multijugador para 4 amigos vía link con un solo cartucho, no tiene precio. La diversión está asegurada.

Valoración 85

Otros lanzamientos

Prehistoric Man



■ TITUS SOFT. ■ PLATAFORMAS
■ 60,04€ (8.990 ptas.) ■ TP

¡Unga! ¡Mí tener que buscar comida que dinosaurios robar! Yo ser ayudado por varios amiguetes. Tener que saltar innumerables plataformas, vapulear cientos de enemigos y resolver algún que otro puzzle.

Un juego divertido y variado, y en gráficos nada "prehistórico".



Godai Elemental Force



■ 3DO ■ ACCIÓN
■ 60,04€ (9.990 ptas.) ■ TP

Vaya, vaya, un ninja con un par de combos de patadas y puñetazos, poderes basados en elementos, armas repartidas por el escenario, perspectiva esencialmente isométrica que nos juega malas pasadas, musiquilla oriental... ¿de qué me suena? ¡Pero si éste juego apareció hace años para PSOne, y se llamaba «Ninja», y era de Eidos! Caray, pues con esta "reinterpretación" parece que no haya pasado el tiempo por él, ni gráficamente ni, por desgracia, en diversión.

3DO sigue "en su línea", y además, "inspirándose" en juegos ya aparecidos. Una pena, porque cuando lo cargas por primera vez, parece que es algo y luego no es.



Tony Hawk 3



■ ACTIVISION ■ DEPORTIVO
■ 39,01€ (6.490 ptas.) ■ TP

Tenemos lo de siempre: Modo Career, 9 circuitos, 12 skaters y animaciones aceptables para los grinds y saltos, pero básicamente lo mismo que su antecesor. No está mal y "pica" al principio, pero no aporta nada nuevo.

Como juego de skate no está mal, pero si tienes el anterior...



Tarzan Freeride



■ UBI SOFT ■ ACCIÓN
■ 63,05€ (10.495 PTAS.) ■ TP

Los personajes de la Disney cada vez están más adelantados. Tras estar varias décadas hablando con Chita, Tarzán se ha metido de lleno a practicar deportes de riesgo. Sí, como lo leéis. Para los que pensabais que a la selva no llegan todos los avances de la civilización, Ubi Soft nos demuestra lo contrario con un juego que propone practicar surf, puenting o "patinaje sobre troncos" en unos escenarios tridimensionales inspirados en los de la película. La idea es original, y el desarrollo es variado, pero a menos que te atraiga especialmente el personaje este cóctel deportivo no te mantendrá entretenido más de unas cuantas horas, que es lo que tardarás en terminarlo por lo sencillo que resulta. No sé, la verdad es que nos gustó más Tarzán cuando lo vimos en el plataformas de PSOne...

Tarzán se ha pasado de las plataformas a los deportes de riesgo, una propuesta original con una buena ejecución técnica, pero corta en duración.



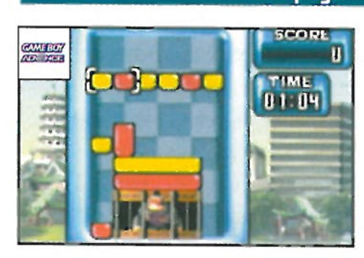








Rampage Puzzle Attack



■ VIRGIN ■ PUZZLE
■ 54,03€ (8.990 ptas.) ■ TP

Ya era hora de que los bichejos de «Rampage» dejasen de destrozar edificios y cambiasen de ocupación. Y la verdad es que el género puzzle les sienta muy bien, con modos de juego que van desde rescatar a sus compañeros a un intenso Time Attack, arropados por unos "riffs" que dan sal a la cosa. No han inventado la pólvora pero dan lugar a un título bastante más divertido que otras entregas de una serie que hasta ahora ofrecía lo mismo que hace quince años...

Un cambio de rumbo muy acertado el de estos monstruitos que de tanto destrozar edificios han logrado desarrollar un poco el cerebro con este puzzle.



Supercar Street Challenge



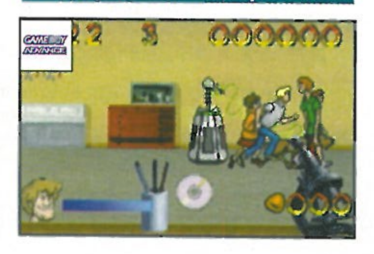
■ ACTIVISION ■ CONDUCCIÓN
■ 66,05 € (10.990 ptas.) ■ TP

Por si no fuese suficiente con unos circuitos mal realizados y unas licencias poco atractivas, encima tenemos que soportar unos tiempos de carga ¡de varios minutos! Ni su suave control le salva.

Compáralo con «GT3» y échate unas risas nada sanas a su costa.



Scooby Doo and the Cyberchase



■ THQ ■ AVENTURA DE ACCIÓN
■ 63,05€ (10.490 ptas.) ■ TP

¡Corre, Scooby! ¡Nos persigue un virus informático! ¡Y para librarnos de él tenemos que recolectar galletas, montar en moto acuática y huir de esqueletos y dinosaurios! Un momento, Scooby: ¡esto es aburrido!

Al principio promete pero enseguida flojea y bostezamos.




LAS SUPER NENAS™
Para
Game Boy™
COLOR y
Game Boy™
ADVANCE
Kit de accesorios
Mask
¡¡ LLEGAN LAS NAVIDADES
MAS DULCES !!
SUS SUPERPODERES
EN TUS ACCESORIOS DE
GAMEBOY™ ADVANCE Y COLOR.
MASK
Bolsa de transporte
JOHNNY BRAVO
¡¡ ÉL TAMBIÉN TE
ESPERA !!
domina
www.dominaml.com
CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.es
LAS SUPERNENAS, JOHNNY BRAVO and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network.
WB SHIELD: TM & © Warner Bros.
(s01)
DISTRIBUIDO POR
HEREDEROS DE NOSTROMO
www.hnostromo.com
Estos productos no son licenciados vendidos o promovidos por NINTENDO ni sus agentes

Otros lanzamientos

Super Bust- A -Move



■ UBI SOFT ■ PUZZLE

■ 54,06 € (8.995 ptas.) ■ TP

Otra entrega de «Bust a Move», o sea que más de lo mismo. ¿Es eso malo? Aquí la jugabilidad no es lo que debiera: las bolas tardan demasiado en desaparecer, y eso es algo muy gordo ¡Un capón para Taito!

No es todo lo divertido que esperábamos de la saga.



Power Rangers Time Force



■ THQ ■ BEAT'EM UP

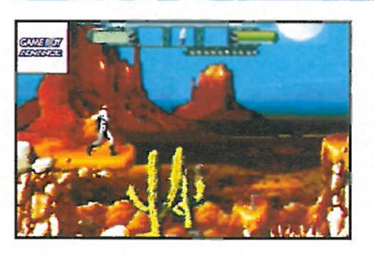
■ 36,00 € (5.990 ptas.) ■ TP

Fuerza Temporal, Fuerza Especial... Fuerza es lo que necesitamos para aguantar otro jueguecito de estos tipos. ¿Cuándo se van a cansar de "dar la brasa"? Ni las peleas entre mechas impiden su cutrez y sosería.

Go, go Power Rangers... pero "go" muy lejos, "please". Y no volváis.



El planeta de los Simios



■ UBI SOFT ■ ACCIÓN

■ 54,06 € (8.995 ptas.) ■ TP

¡Snif, qué recuerdos! Ha sido encender la Game Boy Advance y retroceder a los tiempos de los 16 bits... ¿Acaso estoy jugando a «Flashback»? ¡No, es el «Planeta de los Simios»! Pues es calcadito eh, con las mismas animaciones espléndidas, puzzles similares, saltos... Esta vez la acción transcurre en la peli original del "Planeta de los Simios", un escenario ideal para sobrevivir por nuestros medios contra los micos. Sólo por el factor nostalgia este juego merece la pena.

Este juego de acción lo tiene todo: diversión, intensidad... ¡Incluso sale Charlton Heston con su fusil! ¡Unga, unga, mono comprar ya!



La Sombra del Zorro





■ CRYO ■ AVENTURA

■ 57,04€ (9.490 ptas.) ■ TP

Zorro... Zzzzzorro... zzzzzzzzz... ¡ah, perdón, me he quedado traspuesto! ¿Cómo es posible, con este "juegazo"? Porque, aparte de que los escenarios se mueven a velocidad de caracol, aparte del torpe modelado de los personajes, aparte de las malas pasadas de las cámaras, y aparte del aburrido sistema de peleas de espadas (que se resuelven por combinación de botones), pues... ¡este juego es perfecto! Al menos, cuando silbamos llamando al caballo, el sonido está bien.

Ni un ejército de Catherine Zeta-Jones, ni aunque el mismísimo Zorro se personase a enseñárnoslo, salvarían a este juego de la quema. Zzzzzzzz...

Sesame Street Sports

■ UBI SOFT ■ DEPORTIVO

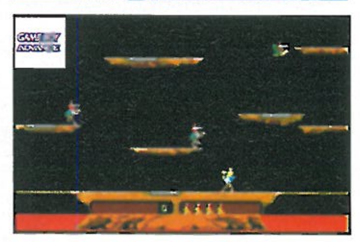
■ 39,04€ (6.495 ptas.) ■ TP

Un juego con Epi, Coco y compañía no iba a ser un «Doom» precisamente, y no nos disgusta que sea de carreras... ¡pero es que esto no le gusta a nadie! Ni las pruebas de "deportes" nos resultan divertidas, ni "na de na".

Ni los los más jóvenes ni los más adultos deben catar esta "joyita".



Midway Arcade Hits



■ VIRGIN ■ ARCADE

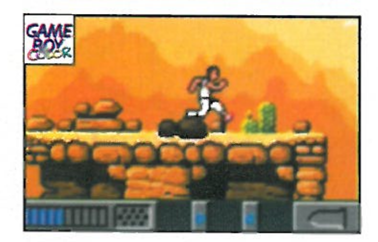
■ 54,03€ (8.990 ptas.) ■ TP

«Defender», «Robotron 2084», «Joust» y «Sinistar»... Sí, seguro que la mayoría de los usuarios de GBA conocen estos "modernos" juegos. Y los que no, caerán rendidos ante los "maravillosos" gráficos que poseen.

Solo para nostálgicos, pero muuuuuuuuuuy nostálgicos eh.



Planeta de los Simios



■ UBI SOFT ■ AVENTURA

■ 29,99€ (6.995 ptas.) ■ TP

El viejo Charlton revive la peli original con este cartucho, en el que lucha contra los "micos" en una mezcla de «Flashback» y «Prince of Persia». No es «Tomb Raider» pero puede ofrecer ratos de diversión, que no es poco.

Sin aportar ideas nuevas, engancha por el tema de la "peli".



Phalanx



■ KEMCO ■ ARCADE

■ 60,04€ (9.990 ptas.) ■ TP

No es mala idea hacer conversiones de juegos de Super Nintendo... pero si se trata de un juego de naves que imita (mal) a «R-Type», con una nave minúscula y una estructura más vieja que la tos, pues mejor ahorrarsela.

Este juego de naves es un "quiero y no puedo". Mejor el «Gradius».



NY Race





■ WANADOO ■ CONDUCCIÓN

■ 60,04€ (9.990 ptas.) ■ TP

Quienes vieseis "El Quinto Elemento" recordaréis sus vehículos voladores y el intenso tráfico que había en las ciudades. «NY Race» toma ese concepto para un juego de carreras en el que competimos contra 7 corredores, en modos Campeonato, Contrarreloj, Carrera Única y eliminatoria de los rezagados. Ninguno de los vehículos destaca por su nivel gráfico, pero los escenarios sí lo hacen, porque son tan llamativos y giran tanto que resulta difícil orientarse.

Sólo se le puede definir como un «Wipeout» "vertical", original, pero con tanto "colorcillo" y giro las carreras son muy liosas y bastante carentes de emoción.





Concurso
Sorteamos 20 juegos de
Lady Sia y Shrek
¿Quieres vivir una aventura alucinante en compañía de Lady Sia y de Shrek?
Pues si dispones de una Game Boy Color o una Game Boy Advance, no tienes más que elegir el juego que prefieres, mandar el cupón de participación que tienes aquí abajo y entrarás directamente en un sorteo para conseguirlos.
¡Ánimo que ya son tuyos!
10 Juegos Shrek
10 Juegos Lady Sia
TDK
Lady Sia
Nintendo
Shrek
Fairy Tale FreakDown
Only for Game Boy Color
Bases del concurso
1) Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO TDK".
2) Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE, DIEZ ganarán un juego LADY SIA (para GBA) y otros DIEZ ganarán un juego SHREK (para GBC). El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3) Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 28 de Diciembre de 2001 y 28 de Enero de 2002.
4) La elección de los ganadores se realizará el 29 de Enero de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2002 de la revista Hobby Consolas.
5) El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para el territorio español.
6) Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: TDK y Hobby Press.
TDK mediactive
Cupón de participación
Nombre / Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
CP:
Teléfono:
Señala el tipo de consola que tienes:
☐ Game Boy Color
☐ Game Boy Advance
Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
GAME BOY COLOR

novedades
Otros lanzamientos

Kirikú

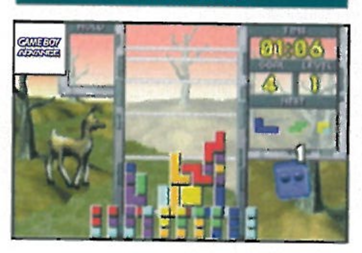


■ WANADOO ■ PLATAFORMAS
■ 36€ (5.990 ptas.) ■ TP

Para trasladar una película de dibujos animados, qué mejor que un plataformas ¿no? Ok, pero es que «Kirikou» es tan similar a otras adaptaciones como el «Libro de la Selva» que no aporta "ná de ná".

¡Ki-kirikuuuuuú! Este chiste es tan fácil como "imitar" otros juegos...

Tetris Worlds



■ THQ ■ PUZZLE
■ 60,05€ (10,990 ptas.) ■ TP

Mire, señor albañil: que caigan ladrillos del cielo y que haya que apilarlos no significa que nada vaya mal la obra. Se trata de hacer líneas, el que más consiga gana, y puede jugar con 4 amiguetes vía link.

«Tetris» con nuevos modos de juegos y opción para 4 jugadores.



Smuggler's Run 2: Hostile Territory



■ ROCKSTAR ■ CONDUCCIÓN
■ 66,05€ (10.990 ptas.) ■ +13 AÑOS

Si este juego tiene una cualidad, sin duda es su sinceridad: "sabe" que es cutre y no se molesta en ocultarlo. Al contrario, se regodea con unas secuencias de video real "pringosas", un catálogo de tan solo 8 vehículos, pocos cambios gráficos con respecto a la versión anterior (salvo en un mayor detalle de los coches) y misiones que inducen al sopor. ¿Alguien tiene interés en patearse el desierto una y otra vez? Nosotros desde luego no somos masoquistas...

Y el caso es que estos juegos arrasan en USA... a mí que me lo "ejpliquen", porque sigue siendo igual de "pesao" y soso que su antecesor, oiga.



Harry Potter y la piedra filosofal





■ ELECTRONIC ARTS ■ AVENTURA/PLATAFORMAS
■ 54,03€ (8.990 PTAS.) ■ TP

¡Adiós a los muggles y hola a todos los aprendices de magos que pululan por Howgarts! Eres Harry, el elegido, el que sobrevivió a "Ya-sabes-quien", pero en esta escuela no te regalan nada. Así que ya puedes empezar a tirar de varita, de escoba y de lo que haga falta para resolver puzzles, enigmas y, sobre todo, mover objetos y abrir puertas porque básicamente esta es la dinámica del juego. Tienes un año académico para cumplir la veintena de retos propuestos al tiempo que acabas con diabólicas criaturas. Los 32 bits de la consola consiguen unos buenos gráficos y animaciones, pero lo mejor es que nunca mueres. La colección de cromos está, igual que el Quiddich. Entretenido, pero sobre todo bastante bonito a los ojos, aunque sin alcanzar la profundidad de juego de GBC.

Graficamente es muy bonito, y nos encanta hacer el mago con Harry, pero si buscas un juego de este chico con muchas posibilidades, prueba el de GBC.

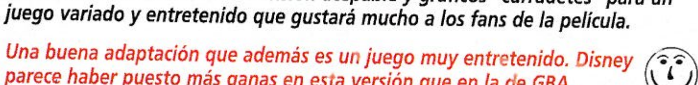




Atlantis

■ PROEIN ■ PLATAFORMAS
■ 42,01€ (6.990 ptas.) ■ TP

¡Quién lo diría! Un juego Disney que se sale un poco de la fórmula habitual. Aunque no deja de ser un plataformas, Atlantis nos ofrece escoger entre cinco personajes con distintas habilidades, que deberemos combinar para avanzar en el juego: Milo sabe descifrar claves, Vinny sabe usar dinamita, Mole puede excavar... Once niveles de extensión acepable y gráficos "curradetes" para un juego variado y entretenido que gustará mucho a los fans de la película.



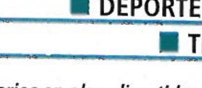
Una buena adaptación que además es un juego muy entretenido. Disney parece haber puesto más ganas en esta versión que en la de GBA.

Dodge Ball Advance





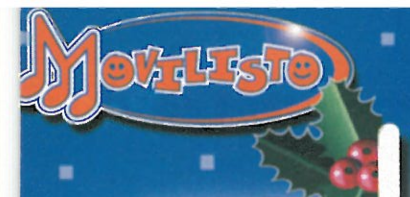
■ UBI SOFT ■ DEPORTES
■ 54,06€ (8.995 ptas.) ■ TP



Nadie como los nipones para convertir deportes minoritarios en algo divertido a tope. Dodge Ball nos propone jugar a "balón-prisionero" en una competición que incluye 12 equipos (más otros ocultos), con el fin de ser el "number one" mundial. Además de tres modos de juego y la posibilidad de batirnos el cobre vía Link, los gráficos mangakas y su colorido son de agradecer y elevan más aún el buen rollo del juego. Deporte alternativo, pero aprovechable a tope.

No sabemos por qué, pero el caso es que pegar balonazos en la "jeta" de los jugadores rivales tiene un "nosequé" bastante adictivo.





La Navidad llega a tu móvil

Envía un logo, tono o nombre a tus amigos y ¡Sorpréndeles!

Envía un mensaje al: 7777

Solo por 150pts mas IVA

Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto · Movilisto

Nuevo — Ahora también para amena

Instrucciones

1. Escribe un mensaje con el texto **hclogo** o **hctono** seguida del nombre o tono elegido por Ej:(**hclogo dragon** o **hctono nada**)
2. Si quieres un nombre, escribe el texto **hcnombre** y el nombre o texto favorito seguido de la letra elegida. Ej:(**hcnombre María2**)
3. Envia el mensaje al:



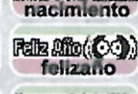
4. Si quieres mandarselo a alguien añade su número móvil
5. Selecciona **opciones/memorizar** en tu móvil y ¡ya lo tienes!

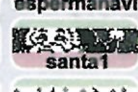
www.movilisto.com

Logos Navidad








toronavidad	ojos2002	delfinnavidad	angeldiablo	nacimiento
reyes	dragonnavidad	felizaño1	gusanilloneel	felizaño
mironnevado	nokianevado	nevado2	nevado1	papanoel
trineo	velapaz	esperma5na	espermanegro	espermanavi
espermanavi1	sexy2002	santa3	trineo2	santa1
osonoe	navidades	copitos	velita	vela1

Villancicos

CANCIÓN	CÓDIGO
25 de diciembre	veinticinco
Adeste Fideles	adeste
Campana Sobre Campana	campana
Jingle Bells	jingle
We Wish You A Merry Christmas	wewish
Rudolph El Reno	rudolph
La Marimorena	marimorena
Campanas de Belén	belen
Arre Borriquito	arre
Schubert- Ave Maria	avemaria
Boney M- Feliz Navidad	feliznavidad
Boney M- Feliz Navidad2	feliznavidad1
Dime Niño de quien eres	dimeniño
Que suenen con alegría	quesuenen
Una Pandereta Suena	pandereta
Let It Snow	snow
El Abeto de navidad	abeto
Wham- Last Christmas	last

Nombres

¡DESCUBRE LOS NUEVOS TIPOS DE LETRA!

Pon tu nombre o el de quien quieras en tu móvil (Pepe, Chus, Carla,...) o el texto que se te ocurra (Te quiero, Besame, ¡Que miras!). Envia un mensaje con la palabra **hcnombre** y el nombre o texto que quieras. ¡PRUEBALO! También puedes cambiar el tipo de letra añadiendo un número del 0 al 9.





















Buscador SMS

¿Quieres encontrar en un instante tu **logo** favorito o todos los tonos disponibles de tu cantante favorito? ¡Ahora es muy fácil! Envía el mensaje **BUSCAR** y el tema que estés buscando (estopa, amor, enrique iglesias, sexy...), al 7777 y en unos segundos te llegará todos los códigos que necesitas. **¡UTILIZALO SIEMPRE!**

DESDE TU MOVIL, DESDE CUALQUIER SITIO

Envía a un amigo

Ahora puedes enviar cualquier **logo**, **tono** o **nombre** como los que ves en esta pagina ¡Cualquiera! Añadiendo el número del destinatario a continuación del código. Por ejemplo: **hctono pajarito 61234567** para enviar nuestro trino pajarito, para que el móvil de tu amigo suene como un pajarito.

¡Sorpréndete!

Logo Sorpresa

¿No lo tienes claro? Pues envía un mensaje con la palabra **hclogo** y el nombre de la categoría y te llegará un **logo** sorpresa cada vez del tema elegido.
Por ejemplo: **hclogo caras**

CATEGORÍAS	CÓDIGO	CATEGORÍAS	CÓDIGO
Humor	humor	Tatuajes	tatuajes
Amor	amor	Animales	animales
Dragone	dragones	Sexy	sexy
Espermas	espermas	caras	caras

Estrenos Cine

TONOS DOBLES — doble calidad, doble duración

CANCIÓN	CÓDIGO
Blade Runner (Tema principal)	blade
Blade Runner (Tema de amor)	blade1
La Chaqueta Metalica	chaqueta
El Zorro	zorro
El Mariachi NUEVO	mariachi
Titanic	titanic
El Rey Leon NUEVO	leon
El Ultimo Mohicano	mohicano
Shrek	shrek
Tomb Raider	tomb
Bar Coyote	coyote
Moulin Rouge	marmalade
Bridget Jones Out Of Reach	out
Algo Pasa Con Mary NUEVO	algopasa
Braveheart	braveheart
1492 NUEVO	1942
Wild Wild West NUEVO	west
Men In Black	mib
Mentes Peligrosas	mentes
Los Inmortales	inmortales
Forrest Gump	forrest
Aladino NUEVO	aladino
La Sirenita NUEVO	sirenita
La Roca NUEVO	roca
Romeo Y Julieta	julieta
Pink Floyd The Wall	wall
La Misión	mision
Desafio Total NUEVO	desafio
No Llores Por Mi Argentina	argentina

Clásicos de Cine

CANCIÓN	CÓDIGO
Dr. Zhivago NUEVO	doctor
El Exorcista	exorcista
El Exorcista (2ª parte) NUEVO	exorcista1
La Bella Y La Bestia	bestia
Lo que el viento se llevó	viento
Zorba El Griego NUEVO	zorba
Excalibur NUEVO	excalibur
Top Gun	topgun
Amor Eterno (El lago azul) NUEVO	lago
Apocalipsis Now NUEVO	apocalipsis
El Submarino Amarillo	submarino
Gilda	gilda
Casablanca	casablanca
Jesucristo Superstar	jesucristo
Oficial Y Caballero	oficial
El Ultimo Mohicano	mohicano
El Cazador	cazador
El Expreso De Medianoche NUEVO	expreso
Anastasia NUEVO	anastasia
Robin Hood	robin
La Misión	mision
La Historia Interminable	interminable
La Leyenda de la ciudad sin nombre	laleyenda
El Bueno, El Feo Y el Malo	bueno
Regreso Al Futuro NUEVO	regreso
Emmanuelle	emmanuelle
Conan El Bárbaro	conan
Footloose NUEVO	footlose
2001 Odisea Del Espacio NUEVO	2001

Exitos y Novedades

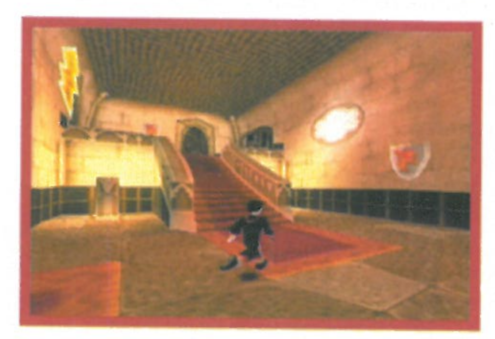
CANCIÓN	CÓDIGO
Suerte-*Shakira* TOP	suerte
lloraras-*Camela* NUEVO	lloraras
I´m a slave 4 u-*Britney spears*	slave
King George-*Dover* NUEVO	king
Toda-*Malú* TOP	toda
Partiendo la pana-*Estopa* TOP	partiendo
Fallen-*Presuntos Implicados*	fallen
Me Llamas Loca-*Papa Levante*	loca
My way-*Frank sinatra*	myway
Concierto De Aranjuez-*J. Rodrigo* NUEVO	aranjuez
Marcha Nupcial-*Mendelson*	nupcial
Adagio-*Albinoni*	adagio
Daddy dj-*Daddy dj*	daddy
Freestyler-*Bomfunk*	freestyler
Played a live-*Safri duo* TOP	played
Against All Odds-*Phil Collins*	odds
Poquito A Poco-*El Arrebato*	poco
Sirena de ambulancia NUEVO	ambulancia
Desde que me dejaste-*Garibaldi*	ventanita
Sarandonga-*Lolita*	sarandonga
El amargo del pomelo-*Nacho Cano*	pomelo
Azul-*Cristian*	azul
forgiven-*Sylver* NUEVO	forgiven
Crying at the discoteque-*Alcazar*	crying
A hard day´s night-*Beatles*	hard
Yellow submarine-*Beatles*	yellow
Yesterday-*Beatles*	yesterday
All You Need Is Love-*Beatles*	need
Lucy In the sky with diamonds-*Beatles*	lucy

Muchos más logos y tonos en www.movilisto.com y en las páginas de teletexto de TVE (pág.491,492,493), Telecinco (pág.638,639,644,628), y en las autonomicas
Válido para teléfonos Nokia compatibles. Válido para Movistar, Airtel Vodafone y Amena. SMS Cosmos AS y Movilisto S.A.
Atención al cliente: info@movilisto.com



Los recomendados

PLAYSTATION



HARRY POTTER. Por arte de magia, el jovencito de la escoba voladora se ha convertido en campeón de Quiddich también en nuestra PlayStation.

ACCIÓN
1. Syphon Filter 3
2. Dino Crisis 2
3. The Italian Job

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. Iss Pro Evolution 2
2. Esto es Fútbol 2
3. FIFA 2002

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. HARRY POTTER
3. Abe´s Exoddus

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2002
2. KO Kings 2001

VARIOS
1. Beatmania
2. TONY HAWK'S 3
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

TONY HAWK 3. Más niveles para el mejor patinador del mundo.

METAL GEAR SOLID. De moda gracias a la secuela de PS2.

DREAMCAST



VIRTUA TENNIS 2. El mejor simulador de tenis que ha pasado por una consola vuelve a convertirse en un imprescindible para los usuarios de Dreamcast.

ACCIÓN
1. Head Hunter
2. Jet Set Radio
3. Crazy Taxi 2

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. Metropolis Street Racer
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

SHOOT'EM UP
1. Quake III
2. Uureal Tournament

DEPORTIVOS
1. VIRTUA TENNIS 2
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Rayman 2

AVENTURA
1. Shenmue II
2. R.E. Code: Veronica
3. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

VARIOS
1. ChuChu Rocket!
2. Samba de Amigo
3. REZ

Imprescindibles
- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2



FLOIGAN BROS. Dos hermanos que se meten en continuos líos.

REZ. Uno de los juegos más originales y entretenidos que han pasado por Dreamcast.

GAME BOY

¡Estás totalmente curado!

HARRY POTTER. El joven mago creado por J.K. Rowling ha conseguido superar a los mismísimos Pokémon gracias a su soberbio RPG.

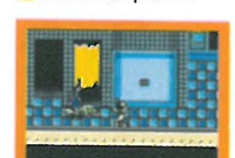
ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Spiderman

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. Tomb Raider: Curse of the Sword
3. Mission: Impossible



RESIDENT EVIL GAIDEN

ROL
1. Zelda Oracle of Season/Ages
2. HARRY POTTER
3. Pokémon Cristal

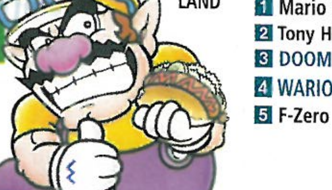
LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

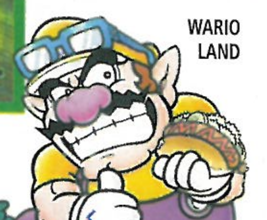
FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card

Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

GAME BOY advance





WARIO LAND

1. Mario Kart Super Circuit
2. Tony Hawk Pro Skater 2
3. DOOM
4. WARIO ADVANCE
5. F-Zero

NINTENDO 64



STAR WARS RACER. El juego de carreras basado en "Star Wars" sale de nuevo a la luz gracias a la avalancha de títulos que se nos viene encima.

VELOCIDAD
1. Excitebike 64
2. Ridge Racer 64
3. Star Wars: Racer

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1. Perfect Dark
2. Goldeneye (P. Choice)
3. El Mundo Nunca es...
4. Turok 3

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis
2. 1080° Snowboarding
3. Int. Track & Field

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Zelda: Majora's Mask
3. Paper Mario

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Winback
3. Shadowman

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Banjo-Tooie
3. Donkey Kong 64

VARIOS
1. MARIO PARTY 3
2. Pokémon Stadium 2
3. Pokémon Puzzle League

Imprescindibles
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



POKÉMON STADIUM 2. Combates Pokémon en 3D.

PS2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3. Por fin los usuarios de PlayStation 2 pueden disfrutar de un simulador de "skate" a su medida, y encima es online.

SHOOT'EM UP
1. HALF LIFE
2. 007 Agente en fuego...
3. Unreal Tournament

LUCHA
1. Tekken Tag Tournament
2. Dead or Alive Hardcore
3. CAPCOM VS SNK 2

AVENTURA
1. Devil May Cry
2. RE Code Veronica X
3. Silent Hill 2

ACCIÓN
1. GTA 3
2. Zone of the Enders
3. SOUL REAVER 2

FÚTBOL
1. PRO Evolution
2. FIFA 2001
3. Esto es Fútbol 2002



PRO EVOLUTION. Fùtbol de alta escuela.

VELOCIDAD
1. GT 3 A SPEC
2. F-1 2001
3. WRC 2001

ESTRATEGIA
1. Age of Empire II
2. Kessen

PLATAFORMAS
1. Jak And Daxter
2. Crash Bandicoot
3. Rayman Revolution

DEPORTIVOS
1. NBA 2002
2. KO Kings 2001
3. NBA Street

VARIOS
1. TONY HAWK 3
2. Time Crisis II

Imprescindibles
- DEVIL MAY CRY
- F-1 2001
- GRAN TURISMO 3
- HALF LIFE
- JAK AND DAXTER
- PRO EVOLUTION
- RE CODE: VERONICA X
- SILENT HILL 2
- TEKKEN TT
- TIME CRISIS 2



SOUL REAVER. El vampiro Raziel vuelve a limpiar Nosgoth, esta vez en nuestra PlayStation 2.

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: La tercera entrega de **«Tony Hawk»** y el joven **«Harry Potter»** se disputan el primer puesto este mes. Lo mejor es que os hagáis con los dos.

NINTENDO 64: Con "La Guerra de las Galaxias" otra vez de moda, lo mejor es recuperar cualquiera de los 3 cartuchos basados en la saga de George Lucas.

GAME BOY: **«Harry Potter»** se pasa de las plataformas al juego de rol y, como en una de sus clases en la academia Hogwarts, saca sobresaliente.

DREAMCAST: Este mes no nos vamos a aburrir. El mejor juego de tenis que se ha programado nunca da el salto a la consola de Sega. Pero por si todavía os quedan ganas de marcha, **«REZ»** puede ser una de las sorpresas de la temporada.

PLAYSTATION 2: ¡Qué cosas! Un vampiro que se revela contra los de su especie en **«Soul Reaver»** y el mejor patinador del mundo, **«Tony Hawk»** se pelean este mes por el primer puesto en PS2.

GAME BOY ADVANCE: Para los más mayores **«Doom»** y para los que no lo son tanto, nos quedamos con **«Wario Advance»**



SOUL REAVER 2

SHENMUE II

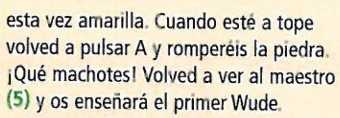




Yuanda Zhu, los Chiyoumen, los dos espejos... Uf, son muchos los secretos que el joven Ryo Hazuki tiene que desentrañar tras la trágica muerte de su padre. En la segunda parte de «Shenmue», llegamos por fin a Hong Kong, donde nuestra misión es encontrar a Lishao Tao, el único que puede ponernos tras la pista del malvado Lan Di. ¿Estáis preparados para ayudar al joven Hazuki con esta guía? Ikou!







DISCO 1

Continuando con el desenlace de la primera parte, empezamos en Hong Kong, donde nos esperan unos mercaderes (1). Tras despedirnos de nuestra compañera de viaje, empieza la aventura propiamente dicha.

LOS LADRONES:

• Al principio nos robarán, así que para minimizar las pérdidas, comprad todas las cosas que podáis -especialmente los Zippos- en el muelle antes de continuar: luego podréis empeñarlos.

• Una vez encontréis al pequeño ladrón con la información de Joy, llega la primera secuencia QTE (2). Para que vayáis cogiendo soltura, aquí está la secuencia que tendréis que pulsar: A, ←, →, A, B, ←, ←, →, A, →, ↓, A. Después nos enfrentaremos en un combate libre con los "peaso de burros" de su banda (3). Dadles duro.

LOS CUATRO WUDE:

Para poder conocer a Lishao Tao tenéis que aprender los 4 Wude, una especie de valores que todo practicante de artes marciales debe dominar:

• **Primer Wude: Jie.** Id a la escuela Guang, en Green Market y hablad con el maestro, Zhoushan. Tendréis que buscar a su alumno descarriado para que el sensei os enseñe el Wude. Id a Golden Quarter y buscad el centro comercial. Entrad y mirad a la derecha del grupo de curiosos. Veréis a un vagabundo en el suelo. Hablad con él, y os retará a que rompáis una piedra con las manos (4). Pulsad A cuando la barra esté verde del todo. No os despistéis, ya que justo después aparecerá una segunda barra, esta vez amarilla. Cuando esté a tope volved a pulsar A y romperéis la piedra. ¡Qué machotes! Volved a ver al maestro (5) y os enseñará el primer Wude.

• **Segundo Wude: Gon.** Id a Lotus Park (South Carmain) y hablad con el abuelo del Tai Chi: es Jianmin (6). Tras aprender el movimiento Iron Palm tendremos que usarlo para tirar las hojas del árbol al suelo en una preciosa escena (7). Tendréis que practicar, porque es un poco difícil. Tras unos cuantos intentos, haced el movimiento cuando la barra esté llena hasta arriba, y así conseguiréis hacer correctamente el ataque. Finalmente Jianmin os dirá en qué consiste el Wude: entrenar sin cesar. Qué majo, anda que se habrá quedado calvo.

• **Tercer Wude: Dan.** Este es el más fácil de conseguir si sabéis lo que hacer. Dirigíos a 3 Blades Street y buscad la peluquería de Zhangyu. Hablad con él (8) y cuando aparezca un QTE indicando que presionéis A, NO TOQUÉIS NADA, permaneced quietos. Habréis superado la prueba del autocontrol, y desde ese momento ya tendréis el tercer Wude.

• **Cuarto Wude: Yi.** Seguid todas las instrucciones, id al Bloom Tailor, y luego a buscar a la anciana de los apartamentos Yan Tin. Tendréis que pelear para salvarla de los macarras. Aprovechad para acostumbraros al nuevo movimiento Iron Palm. Id al templo Man Mo y, cuando el sirviente hable con vosotros, elegid la opción "Break in" (colarse). Entrad en el templo y elegid la opción de la izquierda: os toca hacer la limpieza. Id hacia los altares del fondo y limpiad las zonas que







DINERO... ¿PARA QUÉ?

Pues para muchas cosas, señores: podemos utilizar nuestros dólares para muchos fines, algunos de ellos beneficiosos, otros totalmente inútiles del todo y bastantes hasta perjudiciales. Aquí los tenéis:





• **Pagar la pensión:** Es necesario en el Come Over Guest House. Vale 38$ por noche, pero no es necesario preocuparte mucho por pagarle. Al final te irás a otro lado y si no le hemos pagado dará igual...

• **Jugar a las recreativas:** Son muy escasas, pero os lo váis a pasar bomba. Podréis jugar a arcades clásicos de Sega, practicar "QTE" o jugar a las tragaperras. La mayoría están en Golden Quarter y "sólo" cuestan 5$. Merecen la pena.

• **Beber refrescos:** No sirve para casi nada, aunque a veces puede tocarnos algún regalo que luego podemos empeñar. No váis a perder mucho dinero si lo queréis probar.

• **Apuestas:** Consultad el cuadro correspondiente.

• **Mapas:** Hay uno para cada sector y cuesta 10$. Con él os orientaréis y podréis marcar las zonas que os interesen. Agiliza las búsquedas.

• **Limosnas:** Sirve para que ciertos personajes nos den pistas, no es muy caro y hacemos una buena obra.

• **Máquinas de bolas:** Por sólo 5$ obtenemos una bola con regalos, que pueden ser muñecos de «Virtua Fighter», de «Sonic», de motivos marineros, etc. Luego también podemos empeñarlos por un par de dólares, pero se suelen coger por pura curiosidad y coleccionismo.

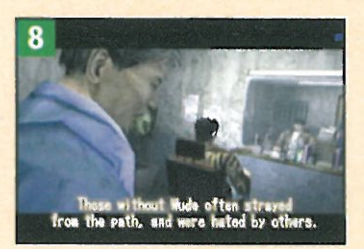
• **Puestos de venta:** En ellos tenéis la posibilidad de adquirir items curiosos, como mecheros y cosas así. Su única finalidad es que son "empeñables", así que no os preocupéis mucho por ellos.

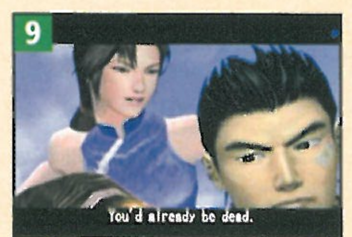
• **Tocadiscos:** Son una simple curiosidad. Por un módico precio podemos cambiar la música del escenario en que nos encontremos.

• **Peajes:** En algunas partes tendremos que pagar una cantidad de dinero para acceder a ciertos lugares o conocer a algunos personajes. Suelen ser tarifas muy altas y es imprescindible pagarlas. Conseguid la pasta y "apoquinad".

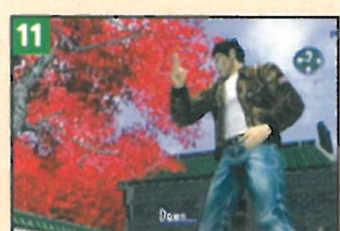
LOS CONSEJOS DEL SENSEI

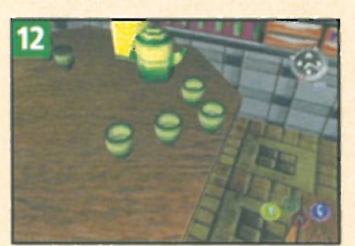
• Pregunta a la gente por las direcciones que no conozcas. Los dueños de las tiendas tienen la ventaja de que te suelen indicar exactamente a dónde tienes que ir. Algunos transeúntes te llevarán directamente a donde quieres ir, sin que tú tengas que hacer nada. ¡Qué simpáticos!
• Si tienes bastante dinero, compra un mapa de la zona en que estés. Aparecerá en pantalla y podrás marcar las zonas que te interesen.
• Guarda antes de cada evento o apuesta.
• Que haya muchos ítems en una habitación no significa que sean útiles, la mayoría están para decorar. Pero si ves alguno muy llamativo, pon la vista subjetiva y haz Lock-on para ver si es útil.
• Habla siempre con personas conocidas, pues te darán consejos y movimientos de lucha nuevos.
• En los combates, mantén un equilibrio entre esquivar y golpear. Si estás rodeado esquiva hasta alejarte y luego haz combos. Usa el botón B sólo cuando pelees con una persona y la pilles desprevenida (sobre todo al principio del juego).
• No te preocupes de buscar un sitio para pasar la noche porque, aunque parezca mentira, suele surgir por sí solo. Cuando sean las once (siempre que Ryo no esté haciendo nada importante), la alarma del reloj sonará y el prota se irá directamente a dormir. Es un chico muy bien educadito, y encima allí mismo podrás salvar la partida. Otra ventaja es que ¡no hay que comer!













hay al lado. Aparecerá el símbolo del cuarto Wude y, de paso, descubriréis que Lishao Tao es ¡Xiuying! **(9)**. ¡Qué calladito se lo tenía el muy pillo!

DISCO 2

La clave de este disco está en encontrar a Yuanda Zhu, que tiene información sobre el Espejo Fénix. Mientras tanto, os quedaréis en casa de Xiuying, pero para ello os tocará ayudar en las tareas... A trabajar, coleguillas.

• **Airear los libros**: Cada día por la mañana y hasta las doce del mediodía tendréis que llevar los libros de la biblioteca al patio. El problema reside en no tirarlos al suelo mientras los transportáis. Haced lo siguiente: entrad corriendo en la biblioteca, coged una pila cualquiera y corred hacia las escaleras. Ahí frenad y bajad lentamente. Se activará un pequeño QTE aleatorio **(10)**. Luego corred sin preocuparos de la dirección, ya que Ryo gira solo. A mitad de camino se activará un segundo QTE. Ejecutadlo, y luego seguid corriendo hacia la mesa. Repetid la operación hasta que los llevéis todos. Como es lógico, cada vez será más difícil, pero qué le vamos a hacer... Si lo hacéis bien, por lo menos recibiréis un ataque nuevo como premio.

• **Coger las hojas**: Para conseguir la llave de acceso al Wulinshu, Xiuying os retará a que cojáis una hoja que está cayendo con un movimiento preciso **(11)**. Una vez empiece la prueba la vista pasará a primera persona. Usad el stick analógico y buscad una hoja sola. Intentad mantenerla centrada por un par de segundos y verás que empieza a dejar una estela (también se oirá un pequeño zumbido). Pulsad entonces el botón A y Ryo cogerá la hoja. Tendréis que repetirlo tres veces seguidas. ¡Concentraos, pequeños saltamontes!

• **La señal Chawan**: Ahora hay que hacer una especie de código con el que se comunican ciertos maestros, para descubrir el paradero de Yuanda Zhu. La forma de colocar las tazas, tal como explica Guixhang, es mover la primera de la izquierda una vez arriba y la tercera desde la izquierda una vez hacia abajo, de manera que se forma una especie de L **(12)**. Ahora id al Man Mo Bistro (Wise Men Qr.) y haced la señal donde veas las tazas. Recibiréis una nota diciéndoos que vayáis al Come Over Guest House. Hacedlo y seréis citados en el Man Mo Park **(13)**. ►

A CONSEGUIR "PELAS"

Ponerse a currar es una forma muy sencilla y divertida de sacar dinero. Los dos trabajos básicos son cargar cajas y ayudar a los propietarios de los puestos de Lucky Hit. Sólo hay dos sitios en todo el juego para **ello**, uno en Fortune's Pier y otro en Kowloon. Vamos a verlos.
El sistema es simple: presionad en la dirección que indique el compañero (Hidari-Izquierda, Migui-derecha). Si no dice nada pulsas arriba. Si os equivocáis, la caja caerá y perderás tiempo. Pulsad abajo para soltar la mercancía. Por cada caja que llevéis os darán 10$. Os da tiempo a unas cinco o seis, así que adelante, no seáis vagos.
La otra opción es **ayudar en los puestos de Lucky Hit**. Preguntad al encargado si sabe de algún trabajo y os pedirá que le ayudéis. Vuestra labor es mirar a los lados y llamar la atención de los transeúntes. Cuando alguno venga para jugar apostad 50$ a que le vencéis. Cada uno tirará tres bolas. El que más bolas lleve a las dianas del tablero gana. Si empatáis se decidirá a muerte súbita. Antes de que vuelva el encargado (tarda una hora más o menos) hay que superar los 300$ que os presta. Si lo hacéis ganaréis la mitad de los beneficios. No hay un truco para ganar, aunque algunos tableros son más fáciles que otros. Hay muchos puestos, pero existe uno muy bien posicionado en South Germain.





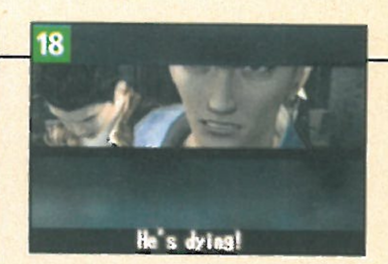






Trucos











APOSTANDO HASTA LOS CALZONCILLOS

Tanto en la ciudad portuaria como en Kowloon hay muchas apuestas:
- **Lucky Hit:** Hay que tirar una bola para que baje rebotando entre un tramado de alfileres. Si cae en un círculo rojo, ganáis. Hay varios tipos.
- **Pulsos:** Esta apuesta depende de vuestra velocidad aporreando el botón A. Tened cuidado, porque puede aparecer un QTE de repente. Cuanto más venzáis, más duro será el reto y más jugoso el premio.
- **Peleas callejeras:** Derrotad a todo lo que se os ponga enfrente y podréis ganar bastante dinero.
- **Roll it on Top:** El encargado tira los dados y saca una cantidad. Si la superáis (es al azar), ganáis. Los premios pueden ser altos.
- **Big or Small:** Es la apuesta con la que podéis sacar más dinero. Se puede apostar a Big, Small, escalera o pareja. Los dos primeros son los más seguros. El truco está en salvar antes de iniciar la partida y apostar al máximo. Si perdéis, reiniciad.
- **Dardos:** Recordad que el círculo rojo exterior puntúa doble de lo normal, y el interior triple. Por supuesto, la diana son 50 puntos que van "pa'l bote". Tened en cuenta que la apuesta mínima es alta, así que vosotros mismos...

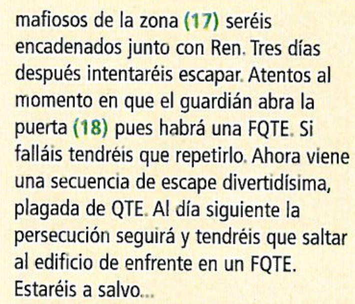




"EMPEÑADOS" EN SACAR PELAS DE DONDE SEA

En Hong Kong encontraréis muchas casas de empeño, que se distinguen por un rombo rojo que tienen en la entrada. Allí podréis vender tus pertenencias, como muñecos, mecheros, etc. No os váis a forrar, pero os pueden sacar de un apuro. Los precios y artículos que se pueden comprar varían en cada tienda, así que no os conforméis con poco. Encontraréis gran cantidad de casas de empeño, pero el problema es que cierran demasiado temprano. Hay establecimientos en Queens Street, Green Market y en Scarlet Hills.

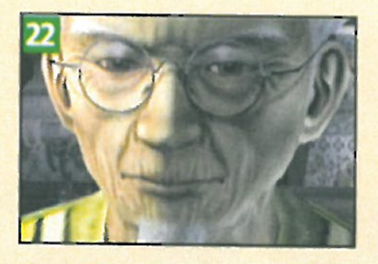




➤ Es importante que guardéis la partida ahora. Marchad al parque. Tendréis un pequeño QTE (pulsa derecha). Venced en la pelea a los matones. Si falláis seréis apaleados y tendréis que buscar de nuevo la forma de contactar, lo cual os puede hacer perder días, así que volved a cargar la partida e intentadlo de nuevo.
- **"Dame aaaargo":** para ver a Ren (14) tendréis que pagar 500 dólares al Cool Z. Hay muchas formas (mirad el cuadro correspondiente), pero la mejor es jugar a Big or Small apostando al máximo (cerca de Blue Sky), aunque es conveniente que grabéis antes...
- **Perseguir a los Heavens:** cuando descubráis que Ren os ha traicionado tendréis que ir a buscarlo junto con su banda a Pigeon Park (donde la fuente grande). Para más sorpresa... ¡salen por patas! No os dejéis confundir y elegid vosotros mismos a quién perseguir, sin pensar en los demás. Tras un rato de carrera se cansará y seréis llevados ante Ren. Él intentará huir de nuevo y tendréis que alcanzarlo en un QTE movidito (15). ¡Fiestaaaaaaa!

DISCO 3

Tras negociar con Ren, salís hacia Kowloon (16), donde por fin podréis encontrar a Yuanda Zhu, que sigue secuestrado. Ahora sigue un "paseíllo" en bus y llegáis a la nueva ciudad, y comienza la parte más larga, pero también la más divertida del juego.
- **Encadenados:** después de un encuentro con mala pata con los mafiosos de la zona (17) seréis encadenados junto con Ren. Tres días después intentaréis escapar. Atentos al momento en que el guardián abra la puerta (18) pues habrá una FQTE. Si falláis tendréis que repetirlo. Ahora viene una secuencia de escape divertidísima, plagada de QTE. Al día siguiente la persecución seguirá y tendréis que saltar al edificio de enfrente en un FQTE. Estaréis a salvo...
- **El detective Ryo:** para averiguar algo sobre Yuanda Zhu y su socio tenéis que ir a la habitación 902 del Tea Break Building. Ryo enciende la luz y mira en el cubo de la basura. Verá unas cintas. Ryo se pasará toda la jornada escuchándolas sin descubrir nada, hasta que sólo queda una. En ese momento volvéis a tomar el control. Pasad la cinta hacia delante (19) hasta que el contador marque 601. Ahora escuchad y daréis con la clave. Se oye a un loro y una campana junto con los datos. En Thousand White Qr. habrá una pequeña escena con un músico ciego. Escuchad su música y os dirá que él escuchó la campana de la cinta en el Moon Child Building. ¡Vaya "oreja", oiga!
- **Siguiendo a la chiflada:** una vez hayáis dado con Yuan tendréis que seguirla. Cuando tengáis control sobre Ryo, id detrás de ella dejando una distancia de al menos seis o siete metros (si no, os descubrirá y tendréis que volver a empezar). No hagáis caso de las quejas de Ren y mantened las distancias (20). Atentos porque alguna vez habrá que hacer un QTE para que no os vea,









RYO, UN CHICO MUY VERSÁTIL

Estas son las situaciones a las que puede enfrentarse Ryo, en las cuales el control puede variar sensiblemente:

• **Exploración:** Usad los gatillos para correr y mirar en primera persona, pues os ahorrarán tiempo. Es el modo en el que váis a estar la mayoría del tiempo.

• **Combate libre:** Hay que derrotar a los rivales usando todos los ataques como en un beat'em up. Acostumbráos a pulsar Y para esquivar, y luego usad combos simples de patadas y puñetazos ya que, en el fondo, es lo más eficaz. Avanzado el juego tendréis también combates en primera persona, que son un poco más difíciles de controlar.

• **Quick Time Events:** O también QTE, para abreviar. Hay que pulsar el botón indicado antes de un segundo o si no perderemos la oportunidad. Fallar puede hacernos tener que reintentarlo o dar rodeos. Existen diversas categorías: *Los QTE normales* consisten sólo en pulsar un botón o una dirección en la cruceta. Fallarlos suele significar que tenemos que reintentarlo. La vida es dura, chicos. *Los Chase QTE (CQTE)* de persecución suelen ser largos, y hay que pulsar todos los botones del mando. Suelen darse cuando váis detrás de alguien que intenta huir de vosotros (o al revés). Dos fallos seguidos supone perder. Por último, los *Freeze QTE (FQTE)* son una categoría especial. En estos casos la acción se pausa y la pantalla os indica una combinación que debéis pulsar (no un botón o una dirección cada vez, hay que hacer varios). En la mayoría de los casos tendréis algo más de tiempo que cuando os enfrentáis a los QTE normales, pero también tenemos que pulsar más cosas. A medida que avancéis en el juego se irán haciendo más frecuentes.





así que no separéis nunca el dedo del pad. Nunca, nunca, nunca.

• **¡Por fin Yuanda Zhu!**: ahora tendréis que subir a lo más alto del Ghost Hall Building. Id en el ascensor a la tercera planta y luego subid las escaleras hasta la cuarta. En los siguientes habrá que hacer equilibrio sobre maderas. Sólo hay que pulsar una dirección cada vez, así con calma. En la última planta entraréis en una habitación con una figura de un Buda **(21)**. Tiene orificios en los que hay que meter llaves. Mirad el cajón derecho del escritorio y veréis un diagrama de las Cuatro bestias Divinas que, como Ryo ha supuesto, coinciden con el diseño de las llaves. Hay varias llaves escondidas (Ryo ya tiene la que le dio el socio) en la habitación. En el cajón de la izquierda encontraréis la segunda, y la tercera está en el armario del Buda. Abrid la puerta corredera y veréis un "gi" de vuestro padre y la llave. Levantad el cascarón de tortuga más grande del mueble de la esquina opuesta. Ahí está la cuarta llave. La quinta está en el cajón del pequeño escritorio. Entre Ren y el Buda veréis un jarrón azul grande. Cogedlo y obtendréis la sexta llave. En las estanterías que hay al lado del Buda hay otro jarrón igual, pero verde, donde está la séptima. Por último mirad en la caligrafía grande que hay colgada en la pared. ¡Ryo es todo un cerrajero! Poned las cuatro llaves útiles como visteis en el diagrama del cajón y se abrirá una puerta secreta. Allí estará Zhu **(22)** pero vuelven a quitároslo de las manos. ¡Estuvisteis cerca!

• **Entrar en el Yellow Head Building**: el único modo es ganarse el favor de un cazatalentos, tal y como os explica el misterioso personaje del Moon Child Building: debéis ganar tres combates de lucha callejera. Podéis hacerlo en Kowloon, pero lo más asequibles son el tuerto de Star Gazing Point, el acróbata de Thousand White Qr y los bestias de la lucha mongol **(23)** que están en Former Barracks. Cuando lo hayáis logrado, el cazatalentos os mostrará a tres rivales más a los que hay que vencer. Váis a necesitar mucho dinero, así que id a cargar cajas en el almacén. Apostad ese dinero al Big or Small **(24)** que hay en Old Government Office, en Dimsum Quarter. Cuando tengáis unos 500$, buscad a los rivales, dejando a la chica para el final. Preguntad a la gente de las zonas de lucha para encontrarlos.

• **¡Salvar a Zhu!**: id a la segunda planta por las escaleras **(25)**. Ahora haced el mismo recorrido pero al revés para alcanzar la tercera planta. Tendréis algunos FQTE, si falláis tendréis que pelear contra los vigilantes **(26)**. Más de lo mismo en la cuarta planta. En la quinta hay un pequeño combate libre. En la sexta tendréis que pasar desapercibidos, cuando el fluorescente se apague. En la séptima planta buscad las salidas hasta que oigáis un mensaje de radio. Usad las escaleras que no están bloqueadas y subid hasta la novena planta directamente, con más FQTE. En el décimo piso atravesad la sala y subid hasta la planta 12. Tendréis que "pasar por la plancha" como en Ghost Hall Building. Habrá un QTE y luego un FQTE. En el piso 13 hay de pasar otra plancha. En las plantas 14 a 17 seremos perseguidos por Yuan y Dan Nui, así que preparáos para un pedazo de QTE. En la planta 18 buscad la puerta que hay junto a los ascensores. Pelead y coged las llaves 9 y 10 del cajetín. Fuera, buscad una caja de control del ascensor y la puerta por la que salimos. Usad la llave 9, activad el ascensor más lejano y llamadlo. Ryo pelea con los guardias y usa el ascensor hasta la planta B1. Usad la llave 10 en la caja de seguridad y activad el ascensor más cercano. Bajad al B3 y venced al grandullón **(27)** vestido "a lo kabuki" (son dos rounds y antes de que acabe el combate tendréis que hacer algunas QTE). Salvad a Joy y subid a la planta 40. Libraos de los "seguratas" y pulsad ↓, Y, B, X, ↑, X en la QTE posterior. Al llegar a la azotea aparecerá Lan Di y tendréis el enfrentamiento que buscabáis con Don Nui **(28)**. Es duro, pero Ryo puede vencerle si se centra en esquivar y dar golpes simples. Ahora tendréis cuatro QTE. En la primera pulsad ←, Y. En la segunda, ←, ←, Y. Luego ↓, ←, ↑, Y. Ya en la última, ←, X+A. No os equivoquéis o tendréis que repetir. Si vencéis, descubriréis que hay que viajar a Guilin para encontrar los Chiyoumen.









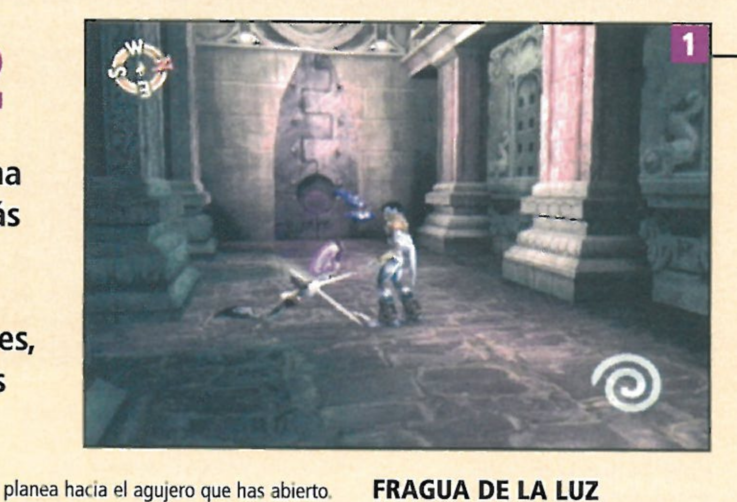
DISCO 4

Conoceréis a Shenhua, personaje que, según parece, va a ser clave en la saga.

• **Busquemos el pueblo**: Al bajar del barco tendréis que preguntar cómo ir a Guilin. Un niño con gafas os dirá que tenéis que atravesar la montaña, lo cual os llevará un par de días. Corred hasta que encontréis a Shenhua en una escena de introducción. Tras esto iréis siempre acompañados de ella **(29)**. Cuando empiece a correr tendréis unos QTE muy sencillos, en los que ella nos muestra primero lo que hay que hacer. Tras un par de ellos sabréis de memoria lo que hay que hacer. Al llegar a una cueva tendréis que buscar leña. Entrad y usad el Lock-on para coger las ramas. En tres rondas habréis terminado. Al día siguiente seguid a Shenhua hasta un camino sin salida. Dad la vuelta hasta la señal. Id por el otro camino, y en la siguiente bifurcación a la izquierda. Ahora a la derecha, y tendréis que hacer un par de FQTE para atravesar el río. A la izquierda en la siguiente bifurcación. Luego escojed cualquier camino. Tras una escena cinemática elegid la derecha. Seguid hacia delante, y en las siguientes bifurcaciones girad a la →, ←, →, →, →. En la zona rocosa Ryo tiene que pasar por los "puentes" de piedra. No os acerquéis al borde. Tras esto tendréis otro FQTE (↑, ↑, A). Id hacia la derecha. Cuando tengáis que elegir, escojed la opción de la derecha. Tras las cascadas llegaréis a la casa de Shenhua. Después de la cena Ryo va al dormitorio y mira en el escritorio, descubrirá cierto diagrama sobre los espejos.

• **EL FINAL**: ambos entraréis en un espacio amplio. Leed la carta que hay sobre la mesa y coged la espada. Dirigíos al pedestal y usad la espada contra él. Ahora Ryo va hacia ese monumento que ha aparecido y usa el Espejo Fénix con él. Aparecerán en la pared dos réplicas gigantescas de los espejos. La chica recordará una antigua leyenda sobre el espejo y... habréis llegado al FINAL de esta sensacional aventura. ¡Bien!

SOUL REAVER 2



El vampiro Kain se ha escapado usando la máquina temporal de Moebius, el Señor del Tiempo. Viajarás por el pasado y el futuro de Nosgoth, y en tu camino te vas te vas a encontrar con dificultades, porque aunque el juego tiene muchas fases lineales, las llamadas Fraguas de Poder no son nada fáciles de pasar. Aquí te mostramos cómo superarlas.

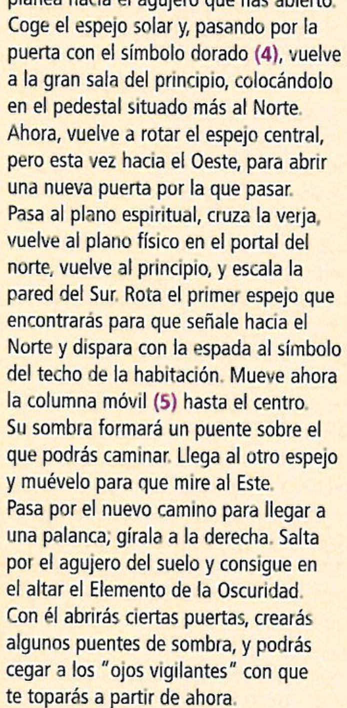
Sal de la Fortaleza Sarafan. En el exterior, cruza el área del Lago Meridional y llega a Los Pilares. Hacia el Norte encontrarás una puerta que te llevará a las ruinas subterráneas; tendrás que nadar para atravesarlas y así llegar a la zona del pantano. Allí, busca la forma de acceder a las ruinas del final, y entrarás en la...

FRAGUA DE LA OSCURIDAD.

Acaba con el primer enemigo y usa su escudo para abrir la puerta (1). Pasa al plano espectral para cruzar la siguiente, vuelve al plano material y sube por cualquiera de las dos paredes "escalables" al siguiente piso. Planea y salta a la siguiente habitación. Rota el espejo hacia el Este, ve por la puerta que se abrirá, y al final de ese corredor cambia de plano para poder pasar la verja. Pasa al plano material, acaba con los enemigos, y súbete a la plataforma norte para llegar a la columna del centro de la habitación (2). Si pasas ahora al plano espiritual, esta plataforma subirá y llegarás a la plataforma Este.
Vuelve al plano físico, acaba con otro enemigo, y usa su escudo para abrir la siguiente puerta. Dispara al símbolo del techo con tu espada para dejar pasar la luz del Sol. Rota el espejo hacia el Este y mueve la columna Suroeste (3) hacia el centro. Salta sobre la columna pequeña, otro gran salto a la que está a su lado, y







planea hacia el agujero que has abierto. Coge el espejo solar y, pasando por la puerta con el símbolo dorado (4), vuelve a la gran sala del principio, colocándolo en el pedestal situado más al Norte. Ahora, vuelve a rotar el espejo central, pero esta vez hacia el Oeste, para abrir una nueva puerta por la que pasar.
Pasa al plano espiritual, cruza la verja, vuelve al plano físico en el portal del norte, vuelve al principio, y escala la pared del Sur. Rota el primer espejo que encontrarás para que señale hacia el Norte y dispara con la espada al símbolo del techo de la habitación. Mueve ahora la columna móvil (5) hasta el centro. Su sombra formará un puente sobre el que podrás caminar. Llega al otro espejo y muévelo para que mire al Este.
Pasa por el nuevo camino para llegar a una palanca; gírala a la derecha. Salta por el agujero del suelo y consigue en el altar el Elemento de la Oscuridad. Con él abrirás ciertas puertas, crearás algunos puentes de sombra, y podrás cegar a los "ojos vigilantes" con que te toparás a partir de ahora.

Es hora de volver sobre tus pasos a la Fortaleza Sarafan. Al sur del lago, usando la Oscuridad, podrás abrir la puerta de la...

FRAGUA DE LA LUZ

Cruza el corredor hasta una zona al aire libre. Planea al centro y usa la Oscuridad para crear un puente (6). Crúzalo, pasa al plano espiritual, cruza la reja, vuelve al físico, y abre la puerta Norte (7).
Vuelve al plano espectral para pasar por la siguiente verja al Norte y sigue todo el corredor hasta el final para pasar de nuevo al plano físico. Escapa rápido de la habitación (olvídate de la estrella que verás, pues hay un "ojo centinela" que la guarda). Vuelve a la gran sala y verás un espejo móvil sobre una especie de carril. Muévelo hacia el Norte (8) para abrir una puerta. Ve por ese pasillo y al final lucha con el enemigo para quitarle el escudo, que resulta ser un pequeño espejo. Llévalo al pedestal de la habitación grande. Ve ahora por el pasillo al que este espejo señala, y al final encontrarás otro gran espejo. Gíralo hacia el Norte (abrirá otra puerta) y sigue por el pasillo hasta el final. Pasa al plano espiritual para cruzar la verja. Enfrente tuyo hay unos bloques por los que puedes subir hasta llegar al punto más alto (9). Desde aquí, planea hacia el Oeste y llega al final del pasillo para volver al plano físico. Vuelve sobre tus pasos a la habitación con los bloques y en ella, recarga la Soul Reaver con la









UNOS CONSEJILLOS

- Los caminos que vas a recorrer a lo largo de toda la aventura son bastante lineales, con lo que no te vas a encontrar apenas cruces de caminos en los que perderte.
- Pasarás por los mismos lugares en unas cuantas ocasiones, pero apreciarás cómo las cosas son diferentes dependiendo de la época en que los visites.
- Para llegar hasta el final de tu aventura, necesitarás conseguir los cuatro poderes elementales para la "devoradora de almas", tu Soul Reaver, con los que podrás acceder a nuevas zonas. Los conseguirás en las cuatro "Fraguas", donde están los principales rompecabezas. Tranquilo, que es en ellos en los que te ayudamos en estas páginas.
- Aunque no te lo especificamos, es conveniente que conforme vayas encontrándote enemigos acabes pronto con todos ellos, pues en caso contrario visitarás el plano espiritual al que te mandan más veces de las deseables.
- A lo largo de Nosgoth hay unos "templetes" en los que podrás guardar tu partida. No dudes en usarlos conforme los veas, pues en verdad, no son muy numerosos.
- Claro, que al pasar a nuevas zonas, activas "checkpoints" donde retomarás la partida si te matan.
- Y recuerda: utiliza la Soul Reaver como arma, sólo con los enemigos más duros, pues si la usas mucho, comenzará a chuparte toda la energía vital y te mandará al plano espiritual. ¡Tras los pasos de Kain!













CAMBIO DE PLANO

Como sucedía en la primera parte de la aventura de Raziel, nuestro vampiro tiene la capacidad de trasladarse entre dos planos, el físico y el espiritual, lo que le permite superar bastantes obstáculos. Desde el plano físico, Raziel puede pasar al espiritual en el momento que tú quieras, pero no al contrario. Sería muy largo de contar aquí dónde se encuentran todos los portales para pasar al plano físico, pero tranquilo, que no te va a costar nada encontrarlos: siempre hay uno accesible.

Oscuridad. En el muro Oeste hay un bloque que podrás sacar **(10)** para volver a subir e ir de nuevo al final del pasillo, donde activar un nuevo puente de Oscuridad. Crúzalo, sigue el pasillo, y acaba con el otro enemigo con escudo-espejo. Cógelo, salta abajo y colócalo en el pedestal. En la habitación grande, vuelve a colocar el primer espejo grande que moviste en el lado Sur. Ahora, con la Oscuridad, puedes abrir las otras puertas de la Fragua: abre la puerta del Este, introduce la espada en el pilar que encontrarás **(11)** para que se hunda. Rota el espejo grande para que mire hacia el pequeño, y tendrás solucionada otra parte de la fragua. Ahora, vuelve por el largo pasillo donde estaba la estrella dorada. Dispara con la Oscuridad al "ojo" **(12)** y cógela sin perder un segundo. Llévala al altar de la planta baja de la habitación del principio, y consigue el Poder de la Luz. Este nuevo poder te permitirá disparar a los orbes rosáceos que pueblan Nosgoth y que suelen abrir puertas.

Ya puedes volver a la Fortaleza Sarafan, así que ábrete camino hasta el altar mayor, en donde volverás a encontrarte con Kain. Luego, viajarás de nuevo por el tiempo... al futuro de Nosgoth. Prepárate para un segundo y muy largo viaje hacia el final del Pantano. Una gran columna te dará acceso a las Montañas, que te llevarán a la olvidada ciudad de Uschtenheim. Sal por el otro lado, y sigue tu camino hasta llegar a la complicada...

FRAGUA DEL AIRE

Para poder entrar en ella, dispara al "ojo centinela" con la Oscuridad y abre la puerta. Sube por cualquiera de las dos escaleras, carga tu espada con Luz, y colócate sobre el símbolo del sol, para disparar al símbolo dorado al fondo **(13)**, con lo que se abrirá la puerta. Da un buen salto y planea para cruzarla. Pasa al plano espiritual para cruzar la verja que encontrarás. Busca un portal y vuelve al plano físico. Acaba con los enemigos y coge el escudo-llave que uno de ellos perderá al morir. Abre con él la puerta de esa habitación para entrar en la gran sala de la Fragua. Déjate caer al fondo, toma el poder de la Luz en tu espada, y escala por la pared con el símbolo de la "Soul Reaver" **(14)**. Abre la puerta, y acaba con los enemigos para conseguir el escudo que te abra la otra puerta. Pasa al plano espiritual y sube por el lado Este. Vuelve al plano físico y toma el poder de la Oscuridad. Abre la boca del ídolo para crear una corriente que te permita planear hasta el lado opuesto de la sala. Sube por las escaleras de la izquierda, ciega al "ojo" **(15)** y corre por el pasillo para crear un puente de sombra. Planea desde él hasta el altar de la Luz para tu espada. Abre de nuevo la boca del ídolo para que la corriente te permita de nuevo planear al otro lado. Sube las escaleras de la derecha, abre la puerta, y ahora sí, cruza por completo el puente. En la habitación oscura a la que llegas, dispara con la Luz al cristal rosa del techo, para conseguir el corazón azul. Tómalo y llévalo hasta la habitación principal de la fragua. Baja por el pasillo flanqueado por piedras azules, sube al altar y restituye el corazón a su dueño. A fin de cuentas es de él, ¿no? Escala la pared con el símbolo de la luz, abre la puerta con la Luz, acaba con los enemigos y usa el escudo para abrir la nueva puerta. Sube por cualquiera de los lados de la estructura Sur y colócate junto al punto de Oscuridad. Pasa al plano espiritual y planea hacia la derecha del lado opuesto, para volver a pasar al plano físico. Al lado, puedes cargar la espada con la Oscuridad y volver hacia el punto donde crear un puente de sombra **(16)**. Recarga la espada con la Luz, cruza el puente, sube al techo y aprovecha la corriente para cruzar al lado opuesto, disparar con la Luz al orbe rosa y conseguir así el corazón verde. Baja a la sala principal por el camino con piedras ➤



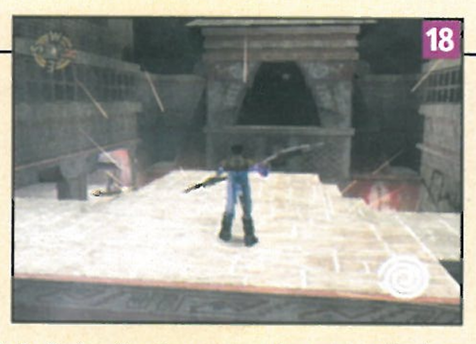














verdes (17) y coloca el corazón. Recarga la espada con la Oscuridad y escala la pared con ese símbolo. Ya sabes lo que toca hasta la siguiente gran sala... Allí, sube a la estructura por uno de los lados. Desde arriba (18), planea hasta el punto de la Oscuridad en el lado izquierdo para crear un puente. Crúzalo corriendo y saca el bloque de la pared. Cuando caiga al suelo, colócalo de manera que llegues a la puerta con la espada Oscura (19). Con la Oscuridad, ciega al "ojo" y sin perder un segundo, recarga la espada con luz y sal corriendo por la puerta debajo del centinela. Con la Luz en tu espada, sube de nuevo a la estructura, usa la corriente para planear hasta la habitación oscura, y... bueno, ya sabes todo lo que falta para obtener las tres corrientes de aire.
Ahora, en la habitación central puedes dejarte elevar por el aire hasta la cabeza de la cobra del centro de la sala (20). Desde ella, dispara con el elemento Oscuro a la cabeza de león con un orbe púrpura y con el poder de la luz a la que tiene un orbe amarillo. Ya tienes el poder del Aire para la Soul Reaver, que te va a permitir abrir corrientes verticales de aire y romper algunas paredes.

Camino de vuelta al pantano, donde encontrarás una nueva entrada a la máquina del tiempo, con la que viajarás al pasado de Nosgoth, la época de plenitud de la Orden Sarafan. Cruza de nuevo esta zona, las montañas y la ciudad, para llegar hasta el...

REFUGIO DE JANOS AUDRON

Entrar en el gran templo es tan sencillo como, una vez sobre el lago helado, dejarte caer por uno de los agujeros en el hielo y nadar hacia el Norte. Pasa al plano espiritual, sigue hacia el Norte y cuando puedas, vuelve al plano físico. Dentro del templo, cuidado con el "ojo": Sube por cualquiera de las rampas y salta y planea hasta llegar al altar del Aire justo en la plataforma sobre el "ojo" del centinela (21).
Con el Aire en tu espada, baja y ve por el túnel del Sur, y dispara a la pared del fondo para abrir un agujero en la pared que te permitirá salir de nuevo al exterior. Sube por la parte Noreste, abre una corriente vertical para subir más, y al final llegarás a un altar de Oscuridad, en el que utilizarás tu espada. Es el momento de volver a la primera sala para cegar al centinela y, rápidamente, coger el cáliz que está guardando. Llévalo hasta la pila llena de sangre, llénalo con ésta (22), y sube al siguiente piso para llenar la pila vacía, con lo que aparecerá una escalera por la que llegarás a la zona principal del templo. Toma el poder de la Luz y sube por la rampa Sur, para desde lo alto planear a la siguiente plataforma. Ve a la puerta y antes de llegar a ella, gírate mirando al Sur. Apunta a las dos esferas con el símbolo de la Luz (23): si las das a las dos de un disparo, crearán un puente. Vuelve abajo, sube por la misma rampa, ve hacia la derecha por el nuevo puente, acaba con el enemigo y usa su escudo para abrir la puerta. Ya puedes rellenar otro cáliz con sangre de una pila para llenar la pila vacía junto a esa puerta.
En el altar del Aire, toma su poder y sube por la nueva escalera para destruir las dos paredes consecutivas que encontrarás. Vuelve al suelo, toma el poder de la Luz, y sube de nuevo a la pared con dos cálices juntos para colocarte justo entre ellos. Mira a las dos esferas, dispáralas al tiempo, y crearás un nuevo puente. Coge un cáliz, llénalo en la última pila, y pasa por ese puente para llenar con sangre otra pila.
Toma ahora el poder de la Oscuridad, vuelve por el puente, ve hacia el Oeste, y ciega al centinela (24). Rápidamente, pasa por debajo, acaba con el enemigo, coge el escudo, y vuelve por donde viniste. Busca la puerta roja (en el segundo piso) y ábrela con el escudo. Otra pila que puedes rellenar.
Baja de nuevo para tomar el poder del Aire, activa el altar cercano para crear una corriente, y úsala para subir de nuevo al segundo piso, junto a la última pila llenada. Sube las escaleras, anda un poco, y mira al Sur para destruir la esfera con el símbolo del Aire (25).
Tírate al suelo, toma el poder de la Luz, y vuelve al mismo punto para destruir las esferas de Luz que había justo detrás de la que acababas de destruir, para crear un nuevo puente.
Gira a la izquierda hasta llegar a una puerta; cerca de ella, hay un puente semidestruido (26). Crúzalo planeando y acaba con el enemigo que encontrarás por el lado izquierdo, para coger su escudo y abrir la puerta cercana.
Vuelve por el pasillo, sigue adelante, hasta que veas dos esferas de Luz en el aire (una se está moviendo). Dispáralas en el momento justo en que estén alineadas para crear el último puente.
Vuelve al punto en que subiste las escaleras para llegar al tercer piso, ve por el pasillo, y encontrarás otra puerta. Busca al soldado que guarda el escudo-llave, acaba con él y abre la puerta. Ya tienes todo el camino desbloqueado para rellenar las dos últimas pilas que hay en tu camino hasta el piso más alto, donde deberás disparar con la Luz para abrir la puerta y allí conocer, por fin al vampiro Janos Audron.

Conocer a Janos Audron ha sido crucial para entender muchas cosas vitales. En seguida te darás cuenta de que necesitaras ayudarle con urgencia, y para ello te verás metido, sin poder salir de ella, en la...





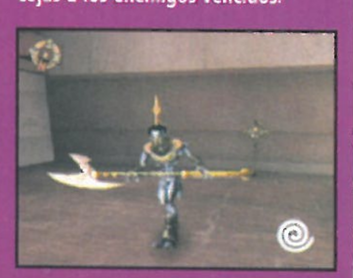


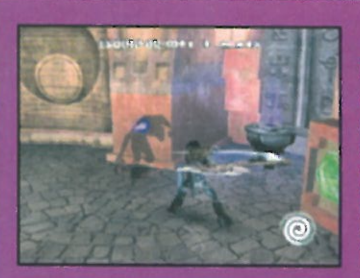


USA ARMAS FÍSICAS

Ya te hemos avisado de que no es conveniente utilizar la Soul Reaver como arma con mucha frecuencia, pues puede volverse en contra tuya. Por ello, lo mejor es que procures hacerte con un arma siempre que estés andando por el plano físico. Desde tus propias garras hasta tremendas guadañas, pasando por espadas, tridentes o lanzas, Raziel es un experto con casi cualquiera de ellas. Y lo normal será que se las cojas a los enemigos vencidos.








¡QUÉ DE BICHEJOS!

Pocos minutos van a transcurrir en la aventura sin que te tengas que enfrentar a todo tipo de enemigos, desde cazavampiros humanos férreamente armados, hasta fantasmas del pasado, trasgos monstruosos, sombras, y los peligrosos demonios que aparecerán desde que viajes al futuro de Nosgoth (después de la fase de la Fragua de Luz). Los demonios son especialmente peligrosos en la medida en que además de hacer mucho daño, son capaces de perseguirte entre los planos espiritual y físico, convirtiéndose así en tus peores pesadillas.



FORJA DEL FUEGO

Esta fragua se soluciona entera en la gran sala en que te encuentras, pero encierra un rompecabezas lógico de lo más entretenido. Pero antes de nada, no olvides salvar tu partida.
Salta al suelo y busca una antorcha apagada en la pared Norte **(27)**, para encenderla en el fuego cercano. La sala se empezará a llenar de sangre y unas plataformas empezarán a alzarse. Sin perder un segundo, salta de una a otra **(28)** para encender el altar de fuego situado en la parte sur de la sala (ahora y más tarde, si te caes en algún momento, podrás a repetir los pasos). Ve ahora nadando hacia el altar de Luz para tomar el Elemento y con él disparar al orbe rosa del techo de la habitación, con lo que subirás el nivel de la sangre en la habitación.
Corre y toma el poder del Aire para tu espada. Ahora, abre uno de los tres altares de aire que sobresalen por encima del nivel de la sangre. Los tres se activarán al tiempo. Ve al lado Sur de la sala, toma una nueva antorcha apagada, enciéndela en el fuego, y usa las corrientes de aire para llegar al lado Norte **(29)** de nuevo y encender el nuevo altar de fuego. El nivel de la sangre volverá a subir de nuevo.
Nada para tomar el poder de la Luz y vuelve al altar del fuego que acabas de encender, para disparar a un nuevo orbe rosa en el techo y que suba más aún el nivel de la sangre.
Coge ahora otra antorcha apagada, enciéndela, y usa las corrientes de aire para llegar al lado Sur **(30)**, con cuidado de no caer a la sangre, o de que las cascadas de líquido rojo apaguen la antorcha. Una vez en el fondo Sur, podrás encender el último altar, donde conseguirás el poder del fuego para tu Soul Reaver.

Llegó el momento de afrontar la realidad y descubrir el duro destino de Raziel, volviendo por última vez a la Fortaleza Sarafan. Es mejor que esto lo descubras tu mismo, y seguro que te llevas una sorpresa...













BONIFICACIONES

Si deseas acceder a todas las bonificaciones del juego de una forma directa, sin tener que terminarte la aventura, en la pantalla del menú principal pulsa la secuencia: ←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ×.
El mensaje "Bonificaciones Accesibles" confirmará que la has pulsado correctamente. Entre otras cosas, podrás escuchar todos los temas musicales de «Soul Reaver» y de «Soul Reaver 2», tendrás imágenes del proceso creativo de los enemigos o de los escenarios, e incluso algunas fotos del equipo programador.



CHU CHU ROCKET!

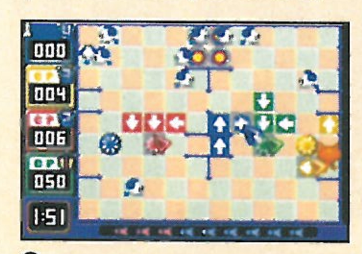
¡Aaaah, esto es una auténtica locura! Te lo advertimos, no intentes llevar a estos ratones a sus cohetes, aunque te parezcan muy monos, porque podrías quedar enganchado para siempre... Bueno, tú y todos tus amigos, porque el modo multijugador es la bomba. Y si resulta que te sabe a poco, que sepas que hay dificultades escondidas...

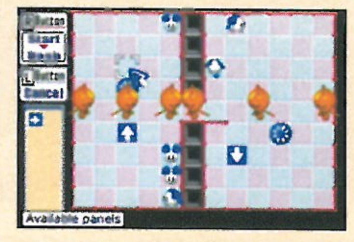
MODO DIFÍCIL
Completa el modo de juego para un jugador en el nivel de dificultad normal para desbloquearlo. Vamos, atrévete ahora con éste.

MODO SPECIAL
¿Aún estás tan tranquilo? Bueno, en ese caso termina el modo Hard que desbloqueaste antes y tendrás el Special, con más dificultad aún. Reconócelo, esto ya es "damasiao".

MODO MANÍA
Hala, que no te rindes. Pues nuestra última baza es el modo Mania. Consíguelo venciendo en el modo Special. ¡Este es sólo apto para "pofesionales"!

CRÉDITOS MÁS RÁPIDOS
Con la de veces que te lo tienes que acabar para desbloquear nuevos modos, no mola tragarse siempre los créditos, ¿verdad? Pues para agilizar la cosa, pulsa B durante la secuencia.





PRO EVOLUTION SOCCER

¡Damas y caballeros, la batalla está servida! Los mejores exponentes del género futbolero ya han llegado a PlayStation 2, y llegan con mayor competencia que nunca. Tú eliges cuál te mola más, pero ten por seguro que con este juego no lo vas a pasar mal ni un sólo segundo. ¡Además, se trata del primero de la carrera que encima nos regala unos trucos!

EQUIPO CLÁSICO EUROPEO
Todo un regalo para los mejores jugones. Gana la Copa de Europa manejando al equipo inglés y podrás desbloquear a esta selección.

EQUIPO CLÁSICO DE HOLANDA
La Naranja Mecánica como nunca la esperabas. Lógicamente, tienes que ganar la Copa de Europa con Holanda para controlarlo.

EQUIPO CLÁSICO DE ALEMANIA
Otro de esos equipos que te van a hacer vibrar como en una batidora carrasposa. Gana la Copa de Europa usando a Alemania.

EQUIPO CLÁSICO DE BRASIL
Bueeeeno, a disfrutar "do futebol". Gana la Copa de América con el equipo de Brasil y desbloquearás al equipo clásico. ¡Saaaaammmbaaa!



SONIC ADVENTURE 2

Tercera y última entrega de los trucos para la última obra maestra del Sonic Team. Tal y como os dijimos, aquí hay otra ración de objetos secretos para todos los personajes, y por supuesto hemos incluido... la ¡Mystic Melody!



MYSTIC MELODY PARA SONIC
Con ella por fin podrás encontrar los Chaos perdidos. Ve a la fase Final Rush y alcanza el quinto checkpoint. Habrá cerca un rail. En una esquina deberías poder ver dos pequeñas plataformas moviéndose a la izquierda. Salta con cuidado y aterriza en una de ellas, con lo que verás un cohete. Úsalo y alcanza la zona a la que apunta. Caerás en la Mystic Melody, que te aproveche.



MYSTIC MELODY PARA KNUCKLES
Entra en la fase Wild Canyon y busca una estatua junta a un Omochao que te hablará de entrar en ella. Escala el muro hasta que veas un fresco pintado en él. Si cavas en la mitad del mismo (entre las dos figuras) entrarás en una sala secreta. La melodía está ahí.

ANCIENT LIGHT PARA SONIC
Una vez hayas entrado en el Green Forest, alcanza el checkpoint número dos. Hay una pequeña zona abierta. Ahora ve hacia el muro de la derecha y apunta hacia la cámara. Ésta hará una vista panorámica y entonces se verá un robot. Realiza un "homing attack" sobre él y sigue haciéndolo en dirección a la cámara (pulsando abajo en el stick). Al final del todo aterrizarás junto a este ítem especial.

SUNGLASSES PARA KNUCKLES
Este va a ser complicado. Entra en Meteor Herd y busca las puertas que dicen "no entry". Rodea la plataforma de la izquierda y verás un meteorito. Golpéalo de manera que choque con la puerta. Dentro del camino que se ha desbloqueado verás una caja de metal. Rómpela y activa el interruptor que estaba escondido. Ahora escala la torre alta hasta que puedas entrar en ella. Verás que el suelo ha desaparecido, como pasa a veces cuando luchas con Rouge. Baja y encontrarás las gafas al fondo, en una plataforma.

MYSTIC MELODY PARA EGGMAN
Atento, que la acción comienza justo al inicio de Sand Ocean. Cuando llegues al primer objeto giratorio, salta y haz el "hovering" hacia la izquierda de la cámara. No te desesperes, enseguida cambiará la cámara para que veas a dónde vas. Una vez que aterrices, te la encontrarás justo delante.

MYSTIC MELODY PARA ROUGE
Más melodías, como sigamos así al final vamos a montar una banda. Entra en Dry Lagoon y, cerca del punto de comienzo, verás un muro a la derecha que tiene un mural. En él hay un agujero en el centro, relleno con barro. Cava en él y encontrarás la melodía.

ATLANTIS

Ya está triunfando en los cines de toda España la última peli de la factoría Disney, y ahora que además están de aniversario, pues vamos a celebrarlo para no quedar mal. A ver, el juego pretende repetir la historia que cuentan en el celuloide, así que preparaos para ayudar a Milo en su aventura. ¡Pero agarraos las gafas!

PASSWORDS DE NIVEL
Introduce cualquiera de estos códigos en la pantalla correspondiente para acceder libremente al nivel que te apetezca:

NIVEL	CONTRASEÑA
2	BMQDNPJS
3	BRZSGDY
4	BVMJFYLG
5	B7JHPMHC
6	C6XQLUNF
Final	COCNQQIY



FIRE PRO WRESTLING



No te preocupes, si has tenido uno de esos días durillos que a todos nos toca vivir lo mejor para descargar adrenalina es liarse a mamporros. ¡Quieto! Acuérdate de que tu papá te recomendó no pelearte con desconocidos, así que será mejor que aproveches este cartucho. ¡Ve tensando bien los músculos!

TODOS LOS LUCHADORES ESCONDIDOS

Selecciona Edit Wrestler, y elige la opción "Name Entry". Introduce los siguientes parámetros en cada uno de los apartados que aparecerán:

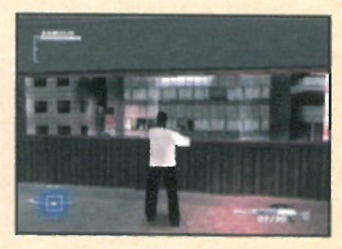
APARTADO	TEXTO
Nickname	ALL
First Name	STYLE
Last Name	CLEAR
Exchange	Off

Cambia "Middle" por "Space" y presiona Start. Pulsa B hasta que vuelvas al menú principal. Ahota todos los luchadores estarán disponibles.





SYPHON FILTER 3





Qué desagradecida es la vida. Uno se tira todos los días salvando al mundo y luego van y te acusan de traición. Ahora Logan tendrá que probar que es más bueno que un trozo de pan Bimbo con mantequilla. Ayúdale a recordar sus mejores misiones, que nosotros te damos los truquillos.

NIVEL DE DIFICULTAD ALTO

Ilumina la opción "New Game" en el menú principal y presiona los botones ▲+Select+L1+R2+■+●+✖, todo ello al mismo tiempo. Un sonido confirmará que vas bien. A continuación ilumina la opción "One Player" y pulsa simultáneamente ▲+Select+L1+R2+■+●+✖. Oirás un segundo sonido para confirmarlo.

MODO SÚPER AGENTE

Completa el juego para desbloquear el modo Súper Agente. Comienza una nueva partida. Pausa la partida y entra en la pantalla de opciones. Ahora activa la opción "Super Agente" para matar a los malos de un sólo tiro. ¡Qué machote!

ACABAR EL NIVEL

Completa el juego y activarás el truco para pasar de nivel. Esto te permite acabar el nivel en las misiones y los minijuegos.

NIVEL DE LA JUNGLA EN EL MODO MULTI-PLAYER

Salva a las dos mujeres en el nivel de la Jungla para desbloquearlo en el modo multijugador. ¡Más sitios para "canear" a tus amigos!

ALMACENES PHARCOM EN EL MODO MULTI-PLAYER

¿Quieres aún más sitios? Completa de principio a fin el nivel Waterfront en un tiempo inferior a los dos minutos.

TRUCOS A LA CARTA

PABLO RAMOS (GRANADA)

Hola, amigos compadres de la revista Hobby Consolas. Soy un antiguos usuario de la consola desparecida Saturn y además tengo un juego con el que arde Troya: es el fantástico ***Quake****. Lo que me gustaría es que me diérais los mejores trucos que tengáis para este juegazo: como munición, también salud ilimitada, todo eso. Gracias y hasta más ver.*

Pero bueno, si tenemos de todo para ese juego, chaval. Apunta: si quieres tener para ti solito todas las runas, tienes que permanecer un tiempo en el área donde están las runas de la fase llamada "The House of Cthon". ¿Vale? Bien, ahora pausa la partida, ilumina la opción "Customize Controls" y pulsa rápidamente los botones R, Z, L, X, Y, L, R, Y, L, R. Para conseguir gratis todas las armas vuelve a iluminar la misma opción "Customize Controls", pero en este caso tienes que presionar R, X, L, Z, L, R, Y, L, R, Y. Por último, si lo que quieres es tener toda la salud del mundo (sin necesidad de tomarte las pastillas del Dr. Dansso) vuelve a hacer lo mismo de antes pero esta vez pulsa R, Y, L, Y, X, Y, Z, X, Y, Z. ¿Necesitas algo más?

ALEX FERNANDEZ (SEGOVIA)

¿Qué pasa, monstruos?. Os escribo esta carta para que me solucionéis una pequeña duda que me roba más tiempo que el karaoke que tengo en el ordenador. La duda es sobre el juego ***Perfect Dark*** *para mi querida Nintendo 64, que para mí es una de las mejores consolas que han existido en toda la historia de los videojuegos. Bueno, voy al asunto sin más dilación: me han dicho por ahí que en Datadyne Central, en la misión en la que hay que proteger al doctor Caroll, hay una puerta secreta cerca del principio, pero no la encuentro. ¿Dónde está? A ver si me lo podéis solucionar, porque estoy muy intrigado. Gracias.*

Mmm, no te preocupes, que ya sé a lo que te refieres. Nada más empezar el nivel, tienes que ponerte las gafas de visión nocturna. Después de avanzar unos cuantos metros, verás a un guardia que está sentado detrás de un escritorio. Mátalo de un tiro en la cabeza (pero con delicadeza, so burro). Ahora gira a la derecha desde el escritorio y atraviesa con decisión la zona del muro. Así encontrarás la famosa puerta escondida. A partir de aquí, el resto ya es cosa tuya, colega.

JOSE ANTONIO GARCÍA (MADRID)

¿Qué tal? Me gusta muchísimo vuestra revista, es totalmente triunfal... Bueno será mejor que me deje de pelotilleos y vaya directamente al grano. Verás, estoy intentando coger todos los Pokémon en el juego de Game Boy Color ***Pokémon Plata****, pero todavía me faltan muchos por encontrar. ¿Me puedes decir dónde están los que te voy a listar ahora? Se trata de Nidorina, Caterpie, Unown y Celebi. Muchas gracias, y espero que sigáis igual de bien que siempre.*

Y tú que lo veas, majete. Oye, pues tu petición no es demasiado difícil que digamos, así que vamos allá: la pequeña Nidorina está en las Autopistas 13, 14 y 15; el enano Caterpie se consigue en el difícil concurso de atrapar bichos; el... ¿microscópico?... Unown está en las ruinas de Alph; y por último, Celebi es el más complicado, ya que como muchos saben, sólo se puede conseguir en eventos oficiales que celebra Nintendo de vez en cuando, y de otras maneras, pero no está disponible en el juego para capturar como los demás. La verdad es que es un poco chungo conseguirle, si lo pudieras intercambiar sería la opción más sencilla. ¡Suerte!



TRUCOS A LA CARTA

LYTO (E-MAIL)

Se os saluda, jefes de Hobby Consolas. Yo soy el Lyto, un vicioso de los juegos al que le encanta la saga de juegos de Tony Hawk. Un colega me ha soplado hace poco que en el ***Tony Hawk´s Pro Skater 2*** *de Playstation puedes manejar a Spiderman en persona, pero yo no me lo trago, para qué te voy a engañar. He buscado mucho en Internet, pero no he encontrado nada al respecto. Por ello recurro a vosotros, que sois los más sabios del lugar, para saber si esa información es verdadera o me han colado una "trola". Gracias por todo y saludos para toda la redacción.*

Tu amigo no te ha engañado, colega: es posible controlar a Spiderman como patinador y, de hecho, ya publicamos el truco en su momento. A ver si estamos atentos... Pero bueno, te lo volveré a explicar por esta vez: un modo sencillo para conseguirlo es editar tu propio personaje. Una vez que lo hayas hecho, tienes que usarlo para jugar con él, en el modo Carrera. Si consigues 150.000 dólares desbloquearás al mismísimo Spiderman como personaje seleccionable. Hay otro modo de hacerlo, que además es más rápido (y que te sirve para desbloquear a todos los personajes): pausa la partida, manten el gatillo L1 presionado y pulsa cuadrado, círculo, derecha, triángulo, círculo, derecha, círculo, triángulo, derecha, cuadrado, derecha, arriba, arriba, izquierda, arriba, cuadrado. Si no te has hecho un lío con los dedos, la pantalla se agitará para indicarte que el truco ha funcionado y ya tienes todos los personajes disponibles.

EDUARDO DÍAZ (TOLEDO)

Desde el pueblo toledano de Ocaña os saluda vuestro amigo Edu, que soy yo. Soy un fan de PlayStation 2 desde el principio y me compro todos los juegos que puedo. Uno de mis favoritos es el ***MDK 2: Armageddon****. Ya vi que habíais puesto trucos para este juego en plan cachondo, pero me gustaría saber si hay alguno más para conseguir vidas infinitas o cosas de ésas. Si podéis decírmelo os lo agradecería mucho. Gracias.*

El único truco que hay en ese sentido sirve para obtener la invencibilidad. Así que espero que te sirva de ayuda (seguro que sí). ¿Preparado? Pausa la partida, mantén los gatillos L2+R2 presionados y pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, izquierda, derecha, derecha, cuadrado, triángulo, cuadrado, triángulo. Ahora mantén pulsado Select hasta que desaparezca la pantalla de pausa. ¡Uf, ya está! Hala a jugar, y de nada, majete.

DAVID EDO (E-MAIL)

Hola, chavales. Tengo una genial Game Boy Advance con el juego de coches ***GT Advance****. Está muy chulo, la verdad, pero me gustaría disponer de algunos trucos para él. No os voy a engañar, no suelo comprar muchas revistas de videojuegos, así que no sé si ya habéis hablado de ello o no. ¿Podéis echarme un cable? Espero que sí. Hasta más ver.*

Muy bonito, así que no compramos la INIGUALABLE Hobby Consolas, ¿eh? Si es que "nos acordamos de la revista cuando truena..." Pues te libras porque por lo menos has sido sincero, así que aquí va tu ración de trucos: para tener todas los circuitos, ve a la pantalla principal, mantén los dos gatillos presionados y pulsa a la vez el botón B junto a la dirección arriba/derecha. Si quieres tener todos los coches, mantén los gatillos presionados y pulsa al mismo tiempo el botón B+dirección arriba/izquierda. ¡Y ahora a correr como un poseso! Y no te olvides de comprarnos, ¿eh?...

007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO

Mientras el verdadero James Bond se tendría que jugar el pellejo, nosotros hemos encontrado unos truquitos que seguro que te facilitan bastante los enfrentamientos contra los agentes de Spectra. Hacednos caso y seguro que estaréis tomando un Martini con Vodka con cualquier agente enemiga antes de daros cuenta siquiera.



INVULNERABILIDAD:
Tienes que apretar L1 y R2 y presionar ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ← y ● cuando comience el juego. Una vez en un nivel, pausa el juego con Start y, manteniendo L2, R1 y ↓ presionados, pulsa ●, ●, R2, ●, L1, ■, ■ y ●.

PISTOLA DE ORO:
Termina el nivel "Problemas en el paraíso" con calificación oro.

PISTOLA DE ORO EN MULTIJUGADOR:
Clompleta el nivel del cargamento precioso con una calificación platino y todos los iconos de 007 (¡nunca dijimos que fuera fácil!).

SKIN DE BOND CAMUFLADO EN EL MULTIJUGADOR:
Completa toda la persecución en el nivel de dificultad platino y no os dejéis ni uno de los iconos de 007. Ni uno solo, ¿eh?

ARSENAL COMPLETO EN EL MODO MULTIJUGADOR:
Sí, nivel platino y todos los iconos 007 que os hayáis encontrado en el bolsillo, pero esta vez en el nivel "Profundidades olvidadas".

PISTOLA VIPER EN EL MULTIJUGADOR:
Para no variar, nos tocará por enésima vez terminar de principio a fin "La noche del chacal" consiguiendo ese "pedaso" de nivel platino y con todos los iconos de 007 en nuestro poder.

BOTAS DE GRAVEDAD:
Si terminamos el nivel "Mala diplomacia" con los "clásicos" nivel platino y esos... cómo se llamaban... sí, todos los iconos 007, lo conseguiremos.

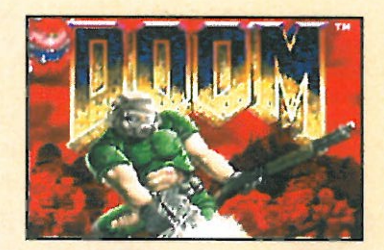
LOTUS ESPRIT:
Para cambiar el coche de Bond, sólo hay que superar el nivel de la carrera por las calles de Bucarest con una calificación oro.

TRUCO BOND PARA SALIR VIVO DE BUCAREST:
Al final del nivel, el agente 007 se encontrará de golpe y porrazo con ¡dos tanques! Que no os tiemble el pulso, para acabar con ellos lo más fácil es disparar al tren que circula por encima de ellos. Si acertáis en el vagón rojo, explotará y se llevará por delante los tanques.





DOOM



La que armaron los programadores de Id Software cuando hace casi una década crearon este juego para PC. El concepto rompió esquemas en su momento y no pararon de salir clónicos del original. La clave: una ambientación envolvente, mucho miedo y darle al gatillo sin parar. Ahora llega la versión para GBA, casi idéntica al juego original. ¡Verdaderos creyentes, quedaréis "doomificados"!

MODO DIOS

Pulsa Start para pausar la partida, mantén presionados los dos gatillos L+R y presiona A, A, B, A, A, A, A, A. ¡Serás invencible (literalmente)!

SALTAR DE NIVEL

Mientras juegas una partida para un sólo jugador, pausa la partida, mantén los dos gatillos presionados y presiona A, B, A, A, B, B, B, A.

SALTAR DIEZ NIVELES

¡Qué impaciente eres! En una partida para un jugador, pulsa el botón de pausa, mantén presionados L+R y pulsa A, B, A, A, B, B, A, A. Con eso avanzarás diez niveles (siempre que estés en fases anteriores a la catorce, claro).

MAPA DEL ORDENADOR

¡Aquí tenemos de todo, señora! Pausa el juego, mantén presionados los gatillos y presiona B una vez y A... a ver... unas siete veces puede bastar.



TRAJE ANTIRRADIACIÓN

Esto está lleno de porquería... Presiona Start, presiona y mantén los dos gatillos y presiona B dos veces y A seis veces.

PUÑOS BERSERK

Ya sabes, pausa la partida, mantén presionados los dos gatillos y pulsa B, A, B, A, A, A, A, A. Tus puños se convertirán en armas letales.

TODAS LAS ARMAS, LOS ITEMS Y LAS LLAVES

Por fin podrás usar todo tu "amor". Pausa la partida, mantén pulsados L+R y presiona A, B, B, A, A, A, A, A.

SSX TRICKY

Menudas cabras montesas están hechos estos chicos del SSX. Lo mejor que puedes hacer es preparar tu propia tabla e introducir nuestros trucos.

RECORRIDO PIPEDREAM

Para desbloquear este nuevo recorrido, debes ganar una medalla cualquiera en todos los recorridos que hay dentro del modo Showoff.

RECORRIDO UNTRACKED

Aún tenemos más. Gana una medalla en todos los circuitos que tiene el modo Race. ¡A competir tocan!



UBERBOARDS

Desbloquea todos los trucos para cada personaje y obtendrás la uberboard, que es su mejor tabla.

FLOIGAN BROTHERS

Dreamcast siempre se ha caracterizado desde por ofrecer juegos diferentes a todo lo conocido, o por qué no decirlo, raros. La última muestra es este compacto, absolutamente alocado, en el que tienes que ayudar a estos dos hermanos que se parecen tanto entre sí como yo a George Clooney. ¡Veamos en qué podemos ayudarles!



GANAR FÁCILMENTE EN LA PERSECUCIÓN

Cuando estés jugando al "pilla-pilla" con Moigle, habrá un cubo de basura en frente del lugar donde está la zona del buzón de correos. Corre en círculos alrededor de ese cubo mientras aún mantengas a Moigle detrás de ti. Ganarás casi sin darte cuenta.

TONY HAWK 3

Aquí está la primera ración de trucos de este juego, para la consola grande de Sony (en la última página de esta sección encontraréis los de PSOne). Como podéis observar, tenemos muuuchos trucos, como suele ser marca de la casa, así que no perdamos más tiempo. ¡A por ellos!

CÓDIGO MAESTRO
Entra en el menú de opciones y elige "Cheats". Mete el código "backdoor" para desbloquear todas las opciones de trucos. Se oirá el tintineo de una moneda para confirmar. Pausa el juego en el modo Carrera o Free Skate para acceder al menú de trucos. Pulsa X para pasar de una opción a otra. Esto no desbloquea personajes ni niveles de bonificación. Si en vez de eso metes el código "yohomies" abrirás todas las opciones y los personajes especiales.

TODAS LAS SECUENCIAS FMV
Prepara una buena ración de palomitas, porque vas a ver una buena sesión de cine. Introduce "peepshow" en la opción "Cheats" del menú, y tendrás todos los vídeos a mano.

PREMIO PARA LOS INSISTENTES
Completa todos los objetivos y logra el oro con un skater diferente cada vez. Según cuántas veces lo hagas desbloquearás una ventaja u otra:

- 22: Modo primera persona.
- 21: Desbloquearás a la mascota de Neversoft.
- 20: Modo experto.
- 19: Física lunar.
- 18: Patinador pequeño.
- 17: Equilibrio perfecto para los manuals.
- 16: Cámara lenta.
- 15: Patinador gigante.
- 14: Super Estatus.
- 13: Equilibrio perfecto para los rails.
- 12: Specials ilimitados.
- 11: Modo snowboard.
- 10: Desbloquear a Demoness.
- 8: Desbloquear a Kelly Skater.
- 7: Desbloquear a Ollie the magic bum.
- 6: Nivel Burnside de Tony Hawk 1.
- 5: Desbloquear a Private Carrera.
- 3: Desbloquear al oficial Dick y nivel Warehouse de Tony Hawk 1.
- 2: Desbloquear a Lobezno.
- 1: Desbloquear a Darth Maul.

SECUENCIA FMV DE LOS CHICOS DE NEVERSOFT
Completa todos los objetivos y consigue medallas de oro en las tres competiciones tres veces en el modo Carrera, usando cinco bonificaciones o utilizando personajes creados.

JUGAR COMO LOS HIJOS DE TONY HAWK
Introduce los nombres Riley Hawk o



Spencer Hawk como tu nombre de usuario dentro de la pantalla de creación de personajes y aparecerán sus estatus.

JUGAR COMO LOS DESARROLLADORES DEL JUEGO
Introduce cualquiera de los siguientes nombres que te damos en la pantalla de creación de personaje y aparecerán sus estatus. Para que lo sepas, algunos nombres de la lista son de los hijos de los desarrolladores.

- Aaron Skillman
- Alan Flores
- Andrew Rausch
- Andy Nelson
- Brian Jennings
- Captain jennings
- Chad Finley
- Chris Ward
- Connor Jewett
- Dave Cowling
- Dave Stohl
- Gary Jesdaunn
- Henry Ji
- Jason Uyeda
- Joel Jewett
- Mark Scott
- Matthew Day
- Mike Ward
- Noel Hines
- Nolan Nelson
- Sandy Jewett
- Steven Rausch
- William Pease

JUGAR COMO LOS PATINADORES ESCONDIDOS
También puedes poner alguno de estos nombres en la consabida pantalla de creación de personaje y aparecerán sus estatus.

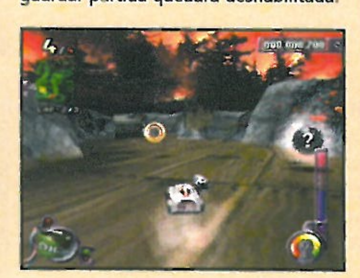
- 062287
- 80's Mark
- Braineaters
- Crashcart
- DDT
- Eastside
- Frogham
- GMIAB
- Gorilla
- Grass Patch
- Mini Joel
- Pimpin Frank
- Rastapopolous
- Skillzilla
- Stacey D

HOT WHEELS

¿Recuerdas aquellos tiempos cuando te quedabas anonadado viendo los modelos de coches que anunciaban por la tele? Pues ahora ya puedes controlarlos a todos en este juego para PSOne. Conducción de lo más arcade, muchos items... Y por supuesto, trucos.

MENÚ DE TRUCOS
Ve al menú Opciones y selecciona la categoría "Misc." (miscelánea) y ve a "Code Entry". Introduce el código "XTRCHT!". Ahora ya puedes entrar en el menú de trucos. Ojo, así la opción de guardar partida quedará deshabilitada.





TETRIS WORLDS



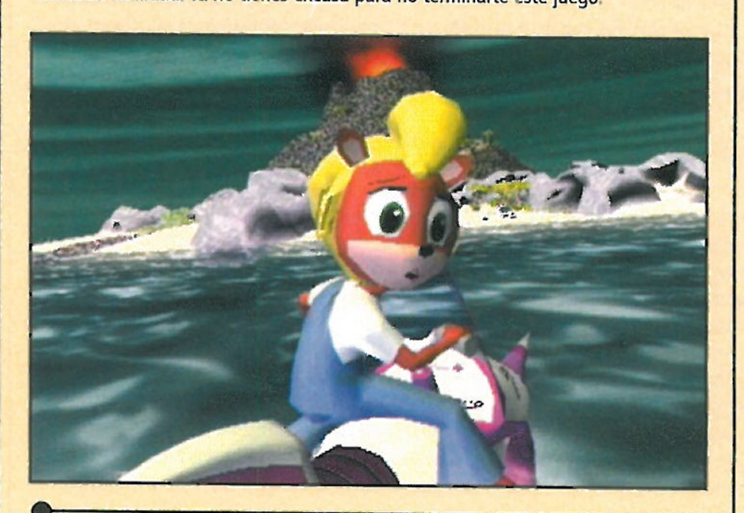
Cuando salió Game Boy (sí, la original, la madre de todas), un nombre (aparte de Mario Land) iba totalmente emparejado a ella: Tetris. Esa obra maestra (para muchos es un sinónimo de videojuego) ha sido versionada a través del tiempo para todas las consolas de Nintendo y, por supuesto, la heredera de la 8 bits portátil no iba a ser menos. Ya tiene su Tetris correspondiente, corregido y aumentado... y con truco:

MODO CLÁSICO
Ilumina la opción "Marathon" en el menú principal, mantén pulsado el botón L y presiona Select. Entra en la pantalla de Marathon y selecciona la opción "Popular" para jugar a la versión clásica de Tetris. ¡Ay, qué pequeños éramos entonces!

CRASH BANDICOOT 4

No sabemos por qué Naughty Dog escogería a una especie tan rara como la de Crash para ser su abanderado, pero el caso es que acertaron. Crash vuelve con nuevos papás, y además estrenando consola. ¡Lo que continúa son sus aventuras, tan divertidas como siempre! Y lo mejor es que aún podemos sacarle más jugo...

VIDAS EXTRA
Una vez derrotes al jefe final del nivel 4 y hayas conseguido el bazooka, vuelve al nivel 1, Arctic Antics. Dispara a los 3 mamuts que hay allí y conseguirás vidas extra con toda facilidad. Ya no tienes excusa para no terminarte este juego.

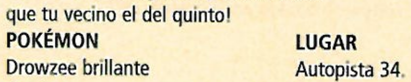


POKÉMON EDICIÓN CRISTAL

Ya no podíais aguantar más, ¿eh? El ansia Pokémon irritaba vuestros ojos, ¿no es cierto? Bueno, pues no estéis tristes, ¡porque han vuelto! Muchos más bichitos para que no paréis de jugar, salvo para ver la serie de la tele. ¡Y encima hay trucos por doquier! Por supuesto, todo ello marca de la casa.

DÓNDE ENCONTRAR POKÉMON

Hay un buen montón de Pokémon desperdigados por ahí. Para ayudaros en vuestra "caza" aquí tenéis la localización de algunos. ¡Píllalos antes que tu vecino el del quinto!



POKÉMON	LUGAR
Drowzee brillante	Autopista 34.
Gastly	Autopistas 30 y 31.
Gligar brillante	Bajo Blackthorn City (noche).
Golduck	Surfeando en Ilex Forest y en autopista 35.
Poliwag	Hierba de las autopistas 30 y 31.
Psyduck	Autopistas 34 y 35 y en Ilex Forest.
Sneasel	Al final de Ice Cave.

COMPAÑEROS PARA CRIAR

Ya sabes cómo funciona, junta a estos Pokémon y conseguirás uno nuevo. Las recetas para el menú de hoy son las siguientes:

POKÉMON RESULTANTE	NECESITAS JUNTAR A...
Magby	Dos Magmars.
Pichu	Dos Pikachus.
Igglybuff	Dos Jigglypuffs.
Ceffa	Dos Clefairies.
Tyrongue	Hitmonchan o Hitmonlee con un Ditto.
Migikarp brillante	Gyrados con un Gyrados brillante.

CAPTURAR A HO-OH

Para cogerlo tienes que cumplir ciertas tareas: obtener el Rainbow Wing y capturar a los tres Perros Legendarios: Raikou, Entei y Suicune. Si consigues uno y lo usas para la Torre de Combate, sólo podrá luchar con otro Pokémon de nivel 70, debido a su alto estatus. Más clarito, imposible.

PERROS LEGENDARIOS

Son los que hemos señalado antes. Encontrarás a Entei y Raikou después de que los hayas asustado en la Burned Tower, pero tendrás que currártelo más para encontrar a Suicune: puedes capturarlo en la Tin Tower en Ecrukteak City tras recibir la campana del director de la estación, derrotar al líder del Gimnasio de esa ciudad, asustando a Raikou, Entei y Suicune y derrotando al Wise Trio. Pues sí que hay que hacer cosas, sí.

MÚSICA SECRETA EN MAHOGANY TOWN

Una vez hayas derrotado al Team Rocket, sintoniza la radio en el último canal que puedas. Deberías ver cinco signos de interrogación. Escucharás una canción secreta que no estaba disponible antes. La música va sobre el Lago de Furia.

ITEMS POR LA CARA

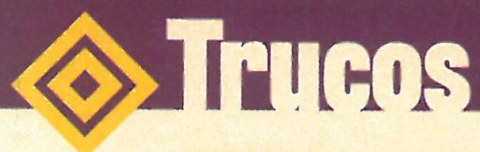
Combate al estudiante Alin en la autopista 36 y registra su número de teléfono. Es tan buena persona que te llamará cada vez que tenga items disponibles para ti. Con él puedes conseguir piedras, así que ya sabes...

POKÉBALLS "P'AL NENE"

Combate el pescador Wilton en la Autopista 44. Este también es buena persona y te llamará si consigue algún ítem interesante, así que apúntalo en tu lista.







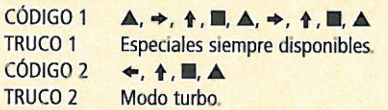
Trucos

TONY HAWK 3

¡Llega el "trick" final del amo del skate! Si aún no has probado ninguno de los juegos de skating de este nuevo mito consolero, no pierdas ni un minuto más. El juego rebosa diversión y además es un niño mimado en esta sección, porque como siempre ¡trae un montón de trucos!

EXTRAS CON LA PANTALLA PAUSADA

Hay un buen montón de trucos que se pueden activar si pausas una partida, mantienes pulsado L1 e introduces cualquiera de los códigos que te indicamos a continuación:



CÓDIGO 1	▲, →, ↑, ■, ▲, →, ↑, ■, ▲
TRUCO 1	Especiales siempre disponibles.
CÓDIGO 2	←, ↑, ■, ▲
TRUCO 2	Modo turbo.
CÓDIGO 3	■, ●, →, ■, ●, →, ■, ●, →.
TRUCO 3	Acabarás el nivel con 10000 puntos extra.
CÓDIGO 4	X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■
TRUCO 4	Patinador delgado. Puedes repetir el código para aumentar el efecto.
CÓDIGO 5	↑, ●, ↓
TRUCO 5	Modo cabezón.

EXTRAS COMPLETANDO EL JUEGO

El otro modo de obtener ventajas es cumplir todas las metas del juego y obtener medallas de oro en las tres competiciones en el modo Carrera. En función del personaje con el que lo hagas, desbloquearás una ventaja u otra.

PERSONAJE	TRUCO
Officer Dick	Modo disco
Bam Margera	Física lunar
Rodney Mullen	Equilibrio perfecto
Geoff Rowley	Modo Sim
Tony Hawk	Saltar para reiniciar
Chad Muska	Modo Slow Nic
Elisa Streamer	Modo Smooth
Kareem Campbell	Modo Stud
Jamie Thomas	Modo Super Revert
Bucky Lasek	Modo Wire Frame
Steve Caballero	Modo niño
Cualquiera	Desbloquear a Darth Maul
Creado por ti	Desbloquear al Oficial Dick, Thomas y Downhill

DESBLOQUEAR A LOBEZNO

Aparte de Darth Maul, el personaje más cañero de la Marvel es, sin duda, una de las grandes estrellas invitadas de esta nueva edición de Tony Hawk 3. Completa todos los retos del juego en los niveles normales con el personaje que tú quieras y será todo tuyo. ¡Adelante, nene, que eres el mejor en tu trabajo!

BURNOUT

¡Precaución, amigo conductooor...! Ten cuidado si vas a cruzar la calle, no vaya a ser que te "planchen" los pies uno de estos locos del volante. De cualquier modo, seguro que estas pistas te van a facilitar un poco las cosas:

BONUS FINALES

Acaba el juego en el modo normal para desbloquear el modo Free Run -con el que desaparece el tráfico real-, y el modo Free Run Twin (igual pero para dos jugadores. Además se abrirá la opción de ver los créditos del juego.

MODO FACE OFF

Si te pasas todos los circuitos del modo



Campeonato, se abrirá el acceso al modo Face Off (en cristiano, duelo).

COCHES OCULTOS

Una vez abierto el modo Face Off, te enfrentarás al Roadster, el camión y el bus. ¡Gánales y podrás seleccionarlos!

HALF-LIFE





Uno nunca se imagina lo chunga que tiene que ser la vida de un científico hasta que llegan unos extraterrestres pesados a los que les da por matar a todos tus colegas. ¡Pero así es la vida! Ahora tu misión es ayudar al doctor Freeman a escapar de esta base infestada en un compacto basado en el original de PC. ¡Dales caña con nuestros trucos!

BENDITA PANTALLA DE TRUCOS...

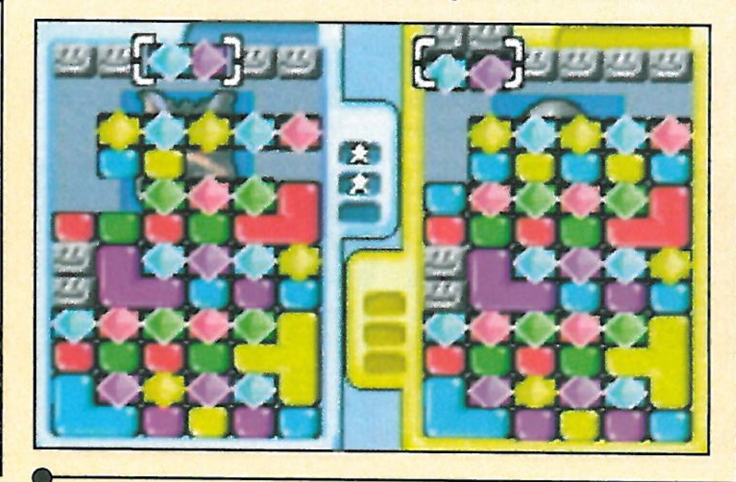
Ve a la pantalla de trucos y escribe cualquiera de los siguientes códigos para activar la ventaja correspondiente. Así es que da gusto...

- Invencible: ←, ■, ↑, ▲, →, ●, ↓, ✖
- Munición ilimitada: ↓, ✖, ←, ●, ↓, ✖, ←, ●
- Cámara lenta: →, ■, ↑, ▲, →, ■, ↑, ▲
- Invisible: ←, ■, →, ●, ←, ■, →, ●
- Modo alien: ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲
- Gravedad Xen: ↑, ▲, ↓, ✖, ↑, ▲, ↓, ✖

RAMPAGE PUZZLE ATTACK

No os equivoquéis, que en este juego no tenéis que destrozar construcciones, sino al contrario, crearlas al más puro estilo Tetris. ¡Quién iba a imaginar que a estos monstruos tan feos les podría funcionar el cerebro como es debido! Aunque, por si acaso, aquí tenéis una gran ayuda para pasar cualquier nivel:

Nivel	Password
Tokyo 1-1	GQGGHKGBHF
Tokyo 1-2	LLMLMPLQMT
Tokyo 1-3	GJJBHKGBHF
Tokyo 1-4	BDFGCFBGCK
Tokyo 1-5	GSBBHKGBHF
Delhi 2-1	LPRQMPLQMT
Delhi 2-2	QKNLRTQLRP
Delhi 2-3	BFKGCFBGCK
Delhi 2-4	QBGLRTQLRP
Delhi 2-5	LQCQMPLQMT
Helsinki 3-1	GLSBHKGBHF
Helsinki 3-2	BGPGCFBGCK
Helsinki 3-3	GBLBHKGBHF
Helsinki 3-4	LQHQMPLQMT
Helsinki 3-5	QLDLRTQLRP
Paris 4-1	BKTGCFBGCK
Paris 4-2	LMLRMPLQMT
Paris 4-3	GJHCHKGBHF
Paris 4-4	BDDHCFBGCK
Paris 4-5	GSKCHKGBHF
Hollywood 5-1	LPQRMPLQMT
Hollywood 5-2	QKMMRTQLRP
Hollywood 5-3	BFJHCFBGCK
Hollywood 5-4	QBPMRTQLRP
Hollywood 5-5	LQBRMPLQMT
Washington 6-1	GLRCHKGBHF



CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos

De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL — 330,50€ — 54.990



PLAYSTATION 2 — 299,91€ — 49.900

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY — 28,79€ — 4.790

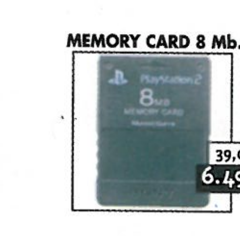
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO — 63,05€ — 10.490

AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF KINGS — 60,04€ — 9.990

DVD REMOTE CONTROL SONY — 27,02€ — 4.495

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE — 60,04€ — 9.990

BURNOUT — 57,04€ — 9.490



MEMORY CARD 8 Mb. — 39,01€ — 6.490

CAPCOM vs SNK 2 — 63,05€ — 10.490

CASPER — 60,07€ — 9.995



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE — 57,04€ — 9.490



CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX — 57,07€ — 9.495





CRAZY TAXI — 42,01€ — 6.990

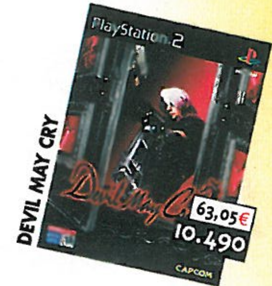
DROPSHIP — 57,04€ — 9.490

DUNE — 51,03€ — 8.490

DYNASTY WARRIORS 2 — 36,00€ — 5.990

EL REGRESO DE LA MOMIA — 57,07€ — 9.495

GRAN TURISMO 3 A-SPEC — 57,04€ — 9.490



DEVIL MAY CRY — 63,05€ — 10.490











GTA III — 63,05€ — 10.490

HALF LIFE — 60,07€ — 9.995

HIDDEN INVASION — 57,04€ — 9.490

JAK AND DAXTER — 57,04€ — 9.490

KLONOA 2 — 57,04€ — 9.490

LOTUS CHALLENGE — 57,04€ — 9.490



FIFA FOOTBAL 2002 — 63,05€ — 10.490











MAX PAYNE — 63,05€ — 10.490

MOTO GP — 42,01€ — 6.990

NBA LIVE 2002 — 63,05€ — 10.490

PRO EVOLUTION SOCCER — 60,04€ — 9.990

RAYMAN M — 63,08€ — 10.495

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 66,05€ — 10.990



SILENT HILL 2 - DIGIPACK — 63,05€ — 10.490













ROBOT WARLORDS — 36,00€ — 5.990

SILENT SCOPE 2 — 60,04€ — 9.990

SOUL REAVER 2 — 57,04€ — 9.490

SPY HUNTER — 57,04€ — 9.490

SSX TRICKY — 63,05€ — 10.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT — 42,01€ — 6.990









THE SIMPSON ROAD RAGE — 63,05€ — 10.490

TIME CRISIS 2 — 57,04€ — 9.490

TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2 — 75,07€ — 12.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 63,05€ — 10.490

TOP GUN — 57,04€ — 9.490

TWISTED METAL BLACK — 57,04€ — 9.490





WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 57,04€ — 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.



IMPUESTOS INCLUIDOS

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos

Llévate tu Dreamcast junto con el Chuchu Rocket, Quake III Arena, ratón y teclado por sólo 24.900 Pts. (149,65 €).





DREAMCAST 120,14 € - 19.900



CONTROLLER 28,19 € 4.690



KEYBOARD (TECLADO) 17,97 € 2.990



MOUSE (RATÓN) 17,97 € 2.990



VISUAL MEMORY 26,99 € 4.490



VOLANTE INTERACT V3 FX + ASTROPAD 48,02 € 7.990

- **CANNON SPIKE** 42,01 € 6.990
- **CONFLICT ZONE** 42,01 € 6.990
- **CRAZY TAXI** 29,99 € 4.990
- **CRAZY TAXI 2** 42,01 € 6.990
- **DAYTONA USA 2001** 42,01 € 6.990
- **DINO CRISIS** 23,98 € 3.990



- **DRAGON RIDERS** 42,01 € 6.990
- **DUCATI WORLD** 51,03 € 8.490
- **EVIL TWIN** 42,01 € 6.990
- **EXHIBITION OF SPEED** 51,03 € 8.490
- **FERRARI 355 CHALLENGE** 23,98 € 3.990
- **FIGHTING VIPERS 2** 29,99 € 4.990





- **HEAVY METAL GEOMATRIX** 42,01 € 6.990
- **METROPOLIS STREET RACER** 29,99 € 4.990
- **MONACO GP RACING SIM. 2** 17,97 € 2.990
- **NHL 2K** 29,99 € 4.990
- **OUTTRIGGER** 42,01 € 6.990
- **PHANTASY STAR ON LINE** 51,03 € 8.490







- **PRO PINBALL TRILOGY** 45,02 € 7.490
- **RESIDENT EVIL 3** 23,98 € 3.990
- **SEGA EXTREME SPORTS** 29,99 € 4.990
- **SEGA RALLY 2** 23,98 € 3.990
- **SHENMUE** 42,01 € 6.990
- **SKIES OF ARCADIA** 51,03 € 8.490






- **SONIC ADVENTURE** 17,97 € 2.990
- **SONIC SHUFFLE** 42,01 € 6.990
- **SOUL CALIBUR** 23,98 € 3.990
- **SPACE CHANNEL 5** 23,98 € 3.990
- **STREET FIGHTER ALPHA 3** 23,98 € 3.990
- **TOMB RAIDER CHRONICLES** 57,04 € 9.490








- **TOY RACER** 5,95 € 990
- **UEFA DREAM SOCCER** 23,98 € 3.990
- **UNREAL TOURNAMENT** 42,01 € 6.990
- **VANISHING POINT** 54,03 € 8.990
- **VIRTUA ATHLETE 2K** 29,99 € 4.990
- **VIRTUA TENNIS** 29,99 € 4.990











90 MINUTES SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL 42,01 € 6.990



FLOIGAN BROS. 42,01 € 6.990





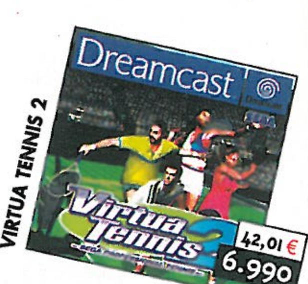

HEADHUNTER 42,01 € 6.990




SHENMUE 2 42,01 € 6.990



SONIC ADVENTURE 2 42,01 € 6.990



VIRTUA TENNIS 2 42,01 € 6.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

Dreamcast





Expertos en Informática



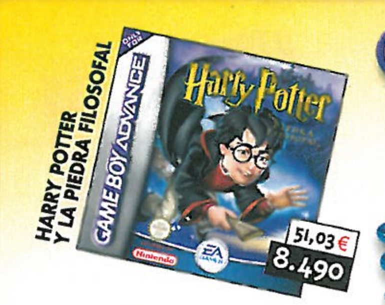


~~21.495~~ 20.990

MORADA · ROJA TRANS. · BLANCA · AZUL TRANS.

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA

GB Advance


HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 51,03 € 8.490


INTERNATIONAL SUPESTAR SOCCER — 54,03 € 8.990


SPYRO: SEASON OF ICE — 51,06 € 8.495


WARIOLAND 4 — 42,04 € 6.995

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 57,04 € 9.490

CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON — 51,03 € 8.490

CHUCHU ROCKET! — 54,03 € 8.990


DOOM — 57,04 € 9.490

FINAL FIGHT — 51,06 € 8.495

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY — 42,04 € 6.995


FROGGER´S ADV. TEMPLE OF THE FROG — 54,03 € 8.990

GRADIUS ADVANCE — 54,03 € 8.990

INSPECTOR GADGET — 51,03 € 8.490


KAO THE KANGAROO — 51,03 € 8.490

LADY SIA — 54,06 € 8.995


LUCKY LUKE WANTED! — 54,03 € 8.990


MARIO KART SUPER CIRCUIT — 42,04 € 6.995


MEGAMAN: BATTLE NETWORK — 51,06 € 8.495

NAMCO MUSEUM — 54,03 € 8.990


PACMAN — 54,03 € 8.990

PATO DONALD ADVANCE — 51,06 € 8.495

PHALANX — 57,04 € 9.490


PREHISTORIK MAN — 54,03 € 8.990

RAYMAN ADVANCE — 51,06 € 8.495


SHAUN PALMER´S PRO SNOWBOARDER — 57,04 € 9.490

SPIDER-MAN MISTERIO'S MENACE — 57,04 € 9.490


SUPER BUST-A-MOVE — 51,06 € 8.495

SUPER MARIO ADVANCE — 42,04 € 6.995



SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL — 51,06 € 8.495

TOTAL SOCCER 2002 — 51,06 € 8.495


X GAMES SKATEBOARDING — 54,03 € 8.990

Compra HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL y entra en el sorteo de una TELEVISIÓN/VÍDEO SAMSUNG.




GB Color


HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 39,01 € 6.490

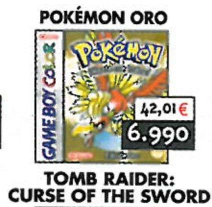

GAME BOY COLOR POKÉMON + P. CRISTAL — 108,12 € 17.990

GAME BOY COLOR — 81,08 € 13.490


ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 39,01 € 6.490


BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS — 39,01 € 6.490

POKÉMON CRISTAL — 42,01 € 6.990



POKÉMON ORO — 42,01 € 6.990


POKÉMON PLATA — 42,01 € 6.990

RESIDENT EVIL GAIDEN — 39,01 € 6.490


SHREK — 39,04 € 6.495


THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES — 36,00 € 5.990

THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS — 36,00 € 5.990

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD — 36,00 € 5.990


TONY HAWK´S PRO SKATER 3 — 36,00 € 5.990

N 64


POKÉMON STADIUM 2 — 69,06 € 11.490

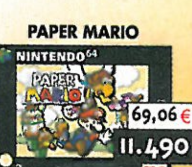


N 64 NEW MARIO PAK — 113,59 € 18.990


BANJOO-TOOIE — 72,06 € 11.990


EXCITEBIKE 64 — 57,04 € 9.490


MARIO PARTY 3 — 57,04 € 9.490



PAPER MARIO — 69,06 € 11.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

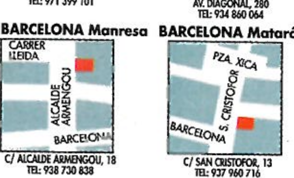
IMPUESTOS INCLUIDOS



Expertos en videojuegos

Nuestras tiendas



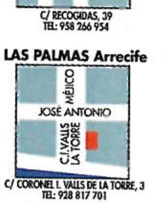










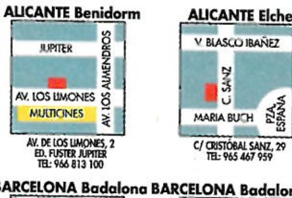


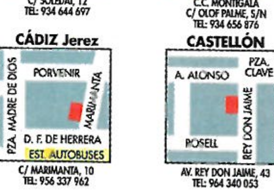


















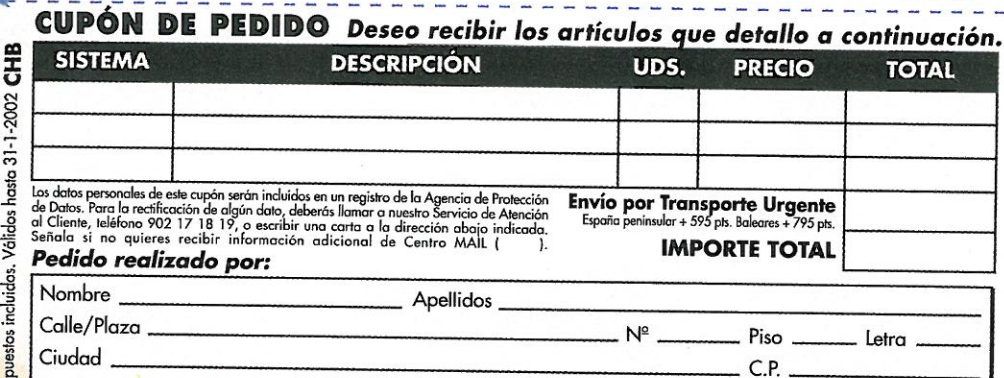









- **A CORUÑA** — C/ Donantes de Sangre, 1. Tel: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ Rodríguez Carracido, 13. Tel: 981 599 288
- **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** — C/ Adriano VI, 4. Tel: 945 134 149
- **ALICANTE** — C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía S/N. Tel: 965 246 951
- **ALICANTE** — C/ Padre Mariana, 24. Tel: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — Av. de los Limones, 2. Ed. Fuster Júpiter. Tel: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ Cristóbal Sanz, 29. Tel: 965 467 959
- **ALMERIA** — Av. de la Estación, 14. Tel: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C.C. Porto Pi Centro. Av. I. Gabriel Roca, 54. Tel: 971 405 573
- **BALEARES Ibiza** — C/ Vía Púnica, 5. Tel: 971 399 101
- **BARCELONA** — C.C. Barcelona-Glories. Av. Diagonal, 280. Tel: 934 860 064
- **BARCELONA** — C/ Pau Claris, 97. Tel: 934 126 310
- **BARCELONA** — C/ Sants, 17. Tel: 932 966 923
- **BARCELONA** — C.C. La Maquinista, Local B-31. C/ Ciudad Asunción S/N. Tel: 933 608 174
- **BARCELONA Badalona** — C/ Soledat, 12. Tel: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, S/N. Tel: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. Baricentro, Local 37. Autopista A-18, Salida 2. Tel: 937 192 097
- **BARCELONA Diagonal** — C.C. Diagonal Mar. Av. Diagonal Mar, 3. 08019 Barcelona
- **BARCELONA Manresa** — C/ Alcalde Armengou, 18. Tel: 938 730 838
- **BARCELONA Mataró** — C/ San Cristofor, 13. Tel: 937 960 716
- **BARCELONA Mataró** — C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5. Tel: 937 586 781
- **BURGOS** — C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León. Tel: 947 222 717
- **CÁCERES** — Av. Virgen de Guadalupe, 18. Tel: 927 626 365
- **CÁDIZ Jerez** — C/ Marimanta, 10. Tel: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — Av. Rey Don Jaime, 43. Tel: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ María Cristina, 3. Tel: 957 498 360
- **CÓRDOBA** — C.C. Zoco Córdoba, L. 15-A. Av. J. M. Martorell, s/n. Tel: 957 468 076
- **GIRONA** — C/ Emili Grahit, 65. Tel: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ Moreria, 10. Tel: 972 675 256
- **GRANADA** — C/ Recogidas, 39. Tel: 958 266 954
- **GRANADA Motril** — C/ Nueva, 44. Edif. Radiovision. Tel: 958 600 434
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — Av. Isabel II, 23. Tel: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ Luis Mariano, 7. Tel: 943 635 293
- **HUELVA** — C/ Tres de Agosto, 4. Tel: 959 253 630
- **JAÉN** — Pasaje Maza, 7. Tel: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — Av. Doctor Múgica, 6. Tel: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. La Ballena, Local 1.5.2. Ctra. General Norte, 12. Tel: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº de Chil, 309. Tel: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3. Tel: 928 817 701
- **LAS PALMAS Vecindario** — C.C. Atlántico, Local 29. Autovía GC-1, Salida 28
- **LEÓN** — Av. República Argentina, 25. Tel: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ Doctor Flemming, 13. Tel: 987 429 430
- **MADRID** — C/ Preciados, 34. Tel: 917 011 480
- **MADRID** — Pº Sta. María de la Cabeza, 1. Tel: 915 278 225
- **MADRID** — C.C. La Vaguada, Local T-038. Av. Monforte de Lemos, S/N. Tel: 913 782 222
- **MADRID** — C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, S/N. Tel: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ Mayor, 58. Tel: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26. Tel: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ Madrid, 27 Posterior. Tel: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. Burgocentro II, Local 25. Av. Comunidad de Madrid, 37. Tel: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — Av. Portugal, 8. Tel: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — Ctra. de Húmera, 87, Portal 11, Local 5. Tel: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. Parque Corredor, Local 53. Ctra. Torrejón-Ajalvir, Km 5. Tel: 916 562 411
- **MÁLAGA** — C/ Almansa, 14. Tel: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — Av. Jesús Santos Rein, 4. Edif. Ofisol. Tel: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ Pasos de Santiago S/N. Edif. Condestable. Tel: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ Pintor Asarta, 7. Tel: 948 271 806
- **PONTEVEDRA** — C.C. Vialia, Local 6. Estación de Renfe. 36002 Pontevedra
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ Elduayen, 8. Tel: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ Toro, 84. Tel: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ Ramón y Cajal, 62. Tel: 922 293 083
- **SEVILLA** — C.C. Los Arcos, Local B 4. Av. Andalucía, S/N. Tel: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. Pza. de Armas, Local C-38. Pza. Legión, S/N. Tel: 954 915 604
- **TARRAGONA** — Av. Catalunya, 8. Tel: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. Zoco Europa, Local 20. C/ Viena, 2. Tel: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ Pintor Benedito, 5. Tel: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. El Saler, Local 32 A. C/ El Saler, 16. Tel: 963 339 619
- **VALENCIA Torrent** — C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4. Tel./Fax: 961 566 665
- **VALLADOLID** — C.C. Avenida. Pº Zorrilla 54-56. Tel: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — Pza. Arriquibar, 4. Tel: 944 103 473
- **ZARAGOZA** — C/ Antonio Sangenís, 6. Tel: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ Cádiz, 14. Tel: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tf. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-1-2002 CHB



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

WC CHAMPION FOOTBALL

NOVEDAD EN JAPÓN

Un partido de "cromos"

Hitmaker (los de «Confidential Mission») ha decidido trasladar un sistema de cartas que en Japón utilizan los juegos de hípica, a su último simulador de fútbol. Es decir, que, además de jugar, tendremos que cambiar los cromos de los jugadores.

La verdad es que los ingenieros de Sega (Hitmaker pertenece a esta compañía) están que no paran. Lo último que se les ha ocurrido es mezclar un simulador de fútbol con una colección de cromos, y la verdad es que la jugada les ha salido tan redonda como un balón de reglamento. Mirad cómo funciona.

El jugador tiene que comprar un "paquete básico" en el que se incluyen 11 tarjetas de jugadores (realizadas por Panini, los mismos de los cromos) y una tarjeta de identificación. Antes de jugar, cada uno despliega sus cartas sobre la propia máquina, de manera que un programa detecta la alineación y los jugadores que componen nuestro equipo aparecen en pantalla (los que nos hayan tocado o los que cambiemos con otros usuarios). ¿Milagroso? Pues eso no es nada. Como la máquina sólo cuenta con la licencia del "calcio" italiano, incluye también un editor para que le demos "personalidad" a nuestros jugadores, de modo que podemos crear cualquier equipo del mundo y almacenarlo después en la tarjeta.

Pero lo mejor llega a la hora de jugar, ya que, aunque los controles no son muy amplios, tenemos la opción de cambiar la alineación en tiempo real con sólo mover un par de cartas. Vamos, que la labor de entrenador es casi tan importante como el juego en sí. Por otra parte, ya podéis ver por estas pantallas que el nivel técnico de la máquina es muy alto (corre sobre la placa Naomi), y para colmo, el mueble original está preparado para multijugador. ¿Nos llegará alguna vez a España con las "cartitas"?



Una cosa bastante novedosa es que cada usuario puede crear un equipo a su gusto, incluso el escudo.





Este es un cromo de los que podemos usar con la máquina. La verdad es que es una idea alucinante y original.



HAY QUE SER DETALLISTA...





En lo que tiene que ver con el diseño de los jugadores, este juego no tiene nada que envidiar a «Virtua Striker», pues presenta detalles de lujo como el diseño de las botas y el balón, el realismo de las caras, o el propio tamaño de los jugadores.



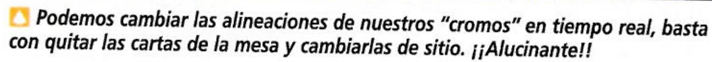


La única licencia es la del "calcio", pero con el editor creamos cualquier selección.

Sega ha unido la diversión del mejor simulador de fútbol a las colecciones de cromos, aunque de momento no hay prevista versión "consolera".







Podemos cambiar las alineaciones de nuestros "cromos" en tiempo real, basta con quitar las cartas de la mesa y cambiarlas de sitio. ¡¡Alucinante!!



El sistema de juego es muy sencillo, y basta con dos botones, de pase y de disparo, para desenvolvernos en el campeonato del mundo sin problemas.

PERO BUENO, ¡SI A ESTOS JUGADORES LOS CONOZCO YO!







Si, es cierto, en «WCCF» podréis jugar con algunos de los cracks del momento, y como podéis ver, serán muy fieles a los reales. Seguro que no os costará distinguir aquí a Davids, Peruzzi, Mihajlovic o Del Piero. Eso sí, mucho cuidadito, no se nos vaya a desmadrar el vestuario...

Escaparate

EL ESTRENO DE LA PELÍCULA DE HARRY POTTER HA DISPARADO LA POPULARIDAD DE ESTE TRAVIESO CHICO Y, CLARO, LOS PRODUCTOS DE MERCHANDISING QUE HAN SALIDO SOBRE ÉL SE CUENTAN POR CIENTOS.

ESPECIAL HARRY POTTER

Que levante la mano quien no haya oído hablar de Harry Potter (abuela, tú no...). ¿Nadie más? Pues eso quiere decir que a todos os interesará estar al día de todo lo que rodea a este aprendiz de mago, incluyendo el merchandising que está apareciendo en España y los EE.UU.

JUEGOS

Para disfrutar con los colegas

Como si los libros y los videojuegos de Harry Potter no fueran suficiente, es posible hacerse con diversos juegos de mesa basados en el universo de Harry Potter, ideales para vuestras fiestas familiares.

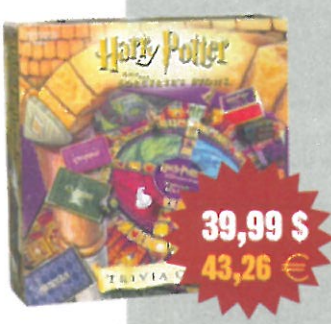
• SETS DE JUEGO

Por ejemplo, podemos hacernos con uno de esos sets de juego que recrean ciertos escenarios que aparecen en los libros y la película, y que pueden encontrarse en el catálogo de figuras de Lego.

MÁS INFORMACIÓN EN TIENDAS EL CORTE INGLÉS



6.995 Ptas
42,04 €



39,99 $
43,26 €

• TRIVIAL

Seguro que algún amigo tuyo presume de saberlo todo sobre Harry Potter, ¿verdad? Pues nada, podéis poner a prueba sus conocimientos gracias a este estupendo trivial que incorpora 840 preguntas relacionadas con todo el universo de nuestro aprendiz de mago favorito.

BÚSCALO EN www.gifthome.com



2.750 Ptas
16,53 €

• UNO

Este juego de cartas, que ya ha pasado por nuestro país con un notable éxito de ventas en su versión normal, también tiene una edición especial con los personajes de Harry Potter. Es sencillo de jugar... ¡pero súper entretenido!

DISPONIBLE EN LAS TIENDAS TOYS'R US

COMPLEMENTOS

Ponte a la moda con Harry Potter

¿Cómo? ¿Qué quieres que todo el mundo sepa que eres fan de Harry Potter, pero no sabes cómo conseguirlo? ¡Si es facilísimo! Sólo tienes que comprarte alguno de estos artículos, y te convertirás en la envidia de tus sufridos colegas:

• CHAQUETA

29,95 $
32,40 €

Echadle un vistazo a esta chaqueta vaquera tan molona, que hasta lleva bordado en toda la espalda el escudo en dorado de la escuela Hogwarts. ¡Es una pasada!

DISPONIBLE EN www.wbshop.com

• MOCHILA

3.595 Ptas
21,61 €



Qué mejor sitio para llevar guardados los libros de Harry Potter, el último número de Hobby Consolas, y si te queda espacio, el libro de "mates" (ejem...), ¡que una estupenda mochila para llevar a clase! El modelo que veis aquí no es el único, así que ojead bien en la tiendas, y elegid el que más os mole.

PUEDES COMPRARLAS EN CARREFOUR

• RELOJ

24,95 $
26,99 €



Y esto, ¿qué? ¿A que mola todo? Se trata de un "discretito" reloj con un dibujo de Hedwig en la esfera, y una alucinante correa de piel encantada que, a buen seguro, no pasará desapercibida allá donde vayáis con él en la muñeca...

A LA VENTA EN www.wbshop.com

Si deseas aportar tu granito de arena a esta sección, tienes alguna colección, objetos, información o cualquier otra cosa que te gustaría que publicásemos, envía una carta a: Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre ESCAPARATE
También podéis enviar vuestros E-mail a: escaparate.hobbyconsolas@hobbypress.es

JUGUETES
¡Hazte con todos!

Que no, no estamos hablando de los Pokémon, es que el apartado de juguetes es el más nutrido de todos, y seguro que no quieres que te falte ninguno. Aunque claro, tampoco es plan de arruinar a tus padres...



34,96 $
37,82 €

• ESCOBA

Esto sí que no os lo esperabais, ¿eh? Pues sí, existe una escoba para que vosotros mismos podáis jugar al Quidditich como Harry (y llegar "volando" a cualquier sitio...), que fabrica Tiger. Se trata de un juguete electrónico, que utiliza una pequeña pantalla de LCD. Lo que no hemos conseguido hasta ahora es volar con ella, y mira que lo hemos intentado...

A LA VENTA EN www.walmart.com

• PELUCHES

Vaya, así que no te gustan las figuras de aquí al lado porque son muy pequeñas... Entonces, puedes comprarte uno de estos muñecos de peluche que hemos encontrado (¡está disponible hasta Scabbers!). Oye, y si tampoco te molan, lo pones encima de la cama, junto a los cojines, y listo. ¡Si es que sois muy difíciles de complacer!



24,95 $
26,99 €

DISPONIBLES EN www.wbshop.com

• FIGURAS DE ACCIÓN

Por supuesto, no pueden faltar las habituales versiones "mini" de los personajes, para jugar con ellas o, si lo prefieres, decorar tu habitación. En este caso, hay modelos de todos los personajes, sobre todo de Harry Potter, del cual hay incluso una curiosa figura con el traje de invisibilidad.

ENCUÉNTRALOS EN www.amazon.com



8,99 $
9,73 €

OTROS PRODUCTOS
Un poquito de todo

Con tanta variedad, siempre se escapan algunos artículos difíciles de clasificar, pero que os resultarán igualmente atractivos. ¿Queréis conocer algunos de ellos?



• BSO DE LA PELÍCULA

Pues eso, que el señor John Williams no sólo sabe crear música para Star Wars, y como ha sido él quien ha compuesto la BSO de la peli de Harry Potter, podéis estar convencidos de que la música de este CD, así como el disco con extras que incluye, merecen totalmente la pena.

2.795 Ptas
16,80 €

DE VENTA EN LAS TIENDAS VIP'S



5.495 Ptas
33,03 €

• AGENDA

Ya es hora de que cambies tu vieja agenda de la señorita Pepis por esta completísima agenda de Harry Potter, con una encuadernación de lujo y un montón de hojas con información sobre los personajes, dibujos, lugares, frases, y muchas cosas más sobre los personajes del universo Harry Potter.

A LA VENTA EN EL CORTE INGLÉS

• EDREDÓN DE HARRY POTTER

¡Anda que no vais a dormir a gusto ni nada teniendo en la cama un edredón tan molón como éste! Tejido en poly/algodón (seguro que tu madre sabe lo que es eso...), incluye el edredón, una sábana y la funda de la almohada. ¡Dulces sueños!

49,99 $
54,08 €



BUSCA EN www.brylanehome.com

OTRAS NOVEDADES

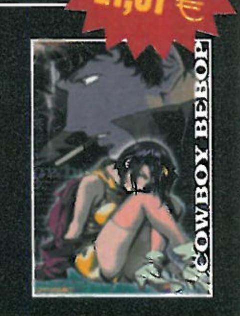
Aquí os presentamos el resto de las novedades del Escaparate que aparecen en este mes

DVD: Series de Manga

3.495 Ptas
21,01 €

Cowboy Bebop Vol. 1

Manga con el sello de Selecta Visión



Pues sí, la empresa Selecta Visión, que está lanzada con esto de los mangas en DVD, será quien traiga a España esta conocida serie de manga. La calidad de la historia es de lo mejorcito, aunque la edición que nos llega, teniendo en cuenta su precio, no lo va a ser tanto (los extras se reducen a fichas técnicas y filmografías, y encima el sonido es estéreo).

Sakura Cazadora de Cartas

La editorial Jonu Media se estrena con Sakura

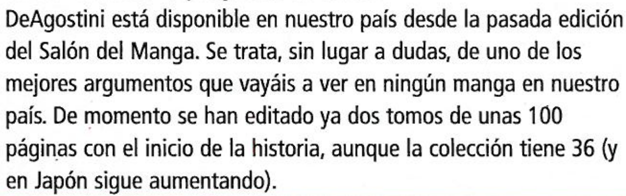
No hace falta que os contemos nada de esta serie, porque casi todos la conocéis (sobre todo los que veáis TV3 y el Canal 2 de Andalucía), pero sí os diremos que, salvo por el audio en estéreo, esta edición en DVD de la peli de Sakura que trae la nueva editorial Jonu Media está bastante bien. Cuenta con galería de imágenes, reportajes sobre la serie, los personajes y las cartas, y otros extras típicos, lo cual está bastante bien.



MANGA: Un "monstruo" del manga en España

690 Ptas
4,15 €

A no ser que seáis unos auténticos otakus, lo más seguro es que no os suene el nombre de Naori Urasawa, ni el de su obra más conocida, Monster. Sin embargo, si os gusta el manga, no podéis dejar pasar la oportunidad de comenzar con la serie de tomos "Monster", que gracias a Planeta DeAgostini está disponible en nuestro país desde la pasada edición del Salón del Manga.



Se trata, sin lugar a dudas, de uno de los mejores argumentos que vayáis a ver en ningún manga en nuestro país. De momento se han editado ya dos tomos de unas 100 páginas con el inicio de la historia, aunque la colección tiene 36 (y en Japón sigue aumentando).

A LA VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS

EDICIÓN ESPECIAL: ¡Agárrate, que vienen curvas!

Ya sabéis que nos gusta enseñaros, para que las conozcáis, las Ediciones Limitadas de los juegos que de vez en cuando nos hacen llegar las compañías.

Esta vez tenemos la Edición Promocional del juego de rallies de Sony, «World Rally Championship», que viene con una camiseta (sujeta con un curioso cinturón de seguridad de cartón), una demo del juego, una pegatina para la ventanilla del choche, y un completísimo libro/guía con información sobre el Campeonato del Mundo de Rallies. No está mal, ¿no?



DVD: Jim Carrey, el antihéroe navideño

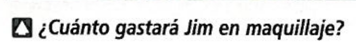
3.995 Ptas
24,01 €

Si esta "nevada" película protagonizada a finales del año pasado por Jim Carrey no te parece ya de por sí bastante entretenida, seguro que te convencerán muchas de las características especiales que incorpora el DVD: escenas eliminadas, tomas falsas, documentales, juegos interactivos, recetas, demo del juego y otras cosas. Eso sí, para poder comprarte esta peli, es indispensable que no te guste la Navidad, porque si no lo llevarás claro...


A LA VENTA EN EL CORTE INGLÉS






¿Cuánto gastará Jim en maquillaje?



Es la época ideal para ver esta peli.

DVD: Dragones voladores



Si quieres ver en acción a verdaderos ninjas (de esos que andan sobre las aguas, se deslizan por los edificios y luchan como auténticos posesos), no te pierdas este DVD de producción china que se llevó 4 Óscars, porque además trae un segundo cargadito de extras. ¿Qué cuáles? Pues Cómo se hizo, video musical, trailers, reportajes, entrevistas, etc.

DISPONIBLE EN www.dvdgo.com

▲ Ya puedes ver la obra maestra del director Ang Lee en tu propia PS2.

RELOJ: Llévate una Dreamcast en la muñeca

9.900 ¥
89,25 €

En Sega of Japan deben estar muy afectados con el tema del fin de la producción de Dreamcast, hasta tal punto que han decidido fabricar una última remesa de 20.000 unidades para los más nostálgicos.

Pero claro, como está claro que no todos van a poder hacerse con una de ellas, en la página oficial de venta de productos de Sega en Japón, D-Direct, se puede comprar este bonito reloj de latón que, en vez en de una esfera normal y corriente, tiene la forma de Dreamcast (con su tapa y todo). Una auténtica joya, ¿verdad?

MAS INFORMACIÓN EN LA WEB D-DIRECT DE SEGA JAPÓN: www.geocities.com/TimesSquare/Castle/5534/gaming.htm

BSO: La música de «Onimusha»



14,99 $
16,22 €

Como nos consta que os mola mucho eso de la bandas sonoras basadas en videojuegos, aquí tenéis la última novedad que la gente de Tokyopop ha sacado al mercado (os recordamos que se trata de una empresa de EE.UU., o sea que si queréis comprarlo, tenéis que importar los discos).

Se trata de la BSO de «Onimusha», el survival horror de PS2, cuya música compuso un nipón llamado Mamoru Samuragochi con un estilo orquestal de esos impactantes (en plan Gladiator).

PUEDES IMPORTARLO DESDE www.tokyopop.com

DVD: Aquí llega Torrente, el alma de la fiesta ¡y ahora en DVD!



El único e inimitable Torrente, cuya segunda aventura en la pantalla grande, en las calles de Marbella ha sido uno de los mayores éxitos de taquilla del cine español, está a punto de llegar a vuestras PS2 en forma de DVD. Y ojo, porque Santiago Segura en persona se ha encargado de "endosarle" un millón (bueno, no tantos, pero casi) de extras: Cómo se hizo la película y los títulos de crédito, karaoke, escenas inéditas, tomas falsas, castings, detrás de las cámaras interactivo, vídeos musicales, más de 100 fotos, 45 piezas promocionales de vídeo, y todavía quedan muchas más... ¡hasta tiene extras ocultos como el de "Sigue al conejito Blanco" del DVD de Matrix (aquí se llama "Sigue al pin del atleti")! Y esto no es todo, porque además, atendiendo a las peticiones de muchos usuarios, la empresa DVDGO ha creado un pack no oficial exclusivo, que incluye las dos partes de Torrente a un precio bastante apetitoso. ¿Se puede pedir algo más, amiguetes?

ENCUENTRALOS EN www.dvdgo.com



teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es



DIEGO RUÍZ DE TORRES. Málaga
Mira qué majos, gracias a nuestro amigo Diego nos hemos enterado de cuánto nos aprecian los chicos de Jet Set Radio.

DUDAS DE UN CHAVAL MUY "ENTENDIDO"

Hola, me llamo Santi, tengo 29 años, vivo en Barcelona, y además me considero un gran entendido en la materia. Si la capacidad para mover polígonos de Game Boy Advance supera a la de Super Nintendo con el chip Súper FX, ¿entonces veremos algún juego en 3D que cumpla nuestras expectativas más optimistas? Es que sería fantástico tener un Resident Evil o un Metal Gear Solid parecidos a los de PlayStation, pero portátiles.

Y tú que lo digas, colega, aunque no creo que llegue a tanto la cosa, porque los datos teóricos de la consola no dan para tanto. Eso sí, quizá sí que podamos ver conversiones parecidas que a buen seguro conseguirán sorprender a más de uno.

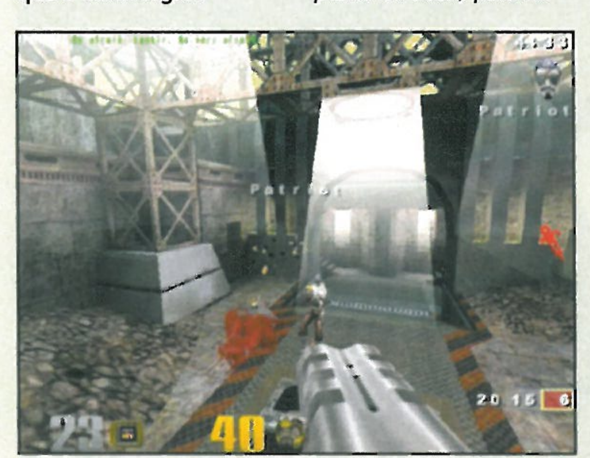
Tengo una Dreamcast y he leído en Internet que algunos juegos, como Quake 3 y Planet Ring, dan problemas para conectarse. Lo digo porque pensaba comprarme el Quake 3.

Pues chico, a mí no me ha dado nunca ningún problema serio. A veces hay que hacer un par de intentos, pero siempre entro y no hay mucho lag (o sea ralentizaciones, vamos), así que yo te diría que lo comprases sin preocuparte.

Para terminar, un favor: también tengo una PS y el juego Koudelka, pero no consigo acabar con dos muñecas que tienen la llave verde (CD2). Las he atacado con todo y siempre esquivan mis golpes, he intentado pasar de ellas, pero no puedo continuar. ¿Qué tengo que hacer?

Mira que yo no suelo hacer yo estas cosas... Pero bueno, por una (¡UNA!) vez, simplemente te diré que esas dos "pájaras" van a aguantan todos tus ataques (los mágicos y físicos), así que te aconsejo que huyas de ellas por el momento, a través de una puerta que hay cerca de donde te encuentras, por donde está el tanque de ácido. Luego llegarás a una fuente, y tendrás otro enfrentamiento... hala, a partir de aquí sigue por tu cuenta.

Santi (Barcelona)



QUAKE 3: Aunque a veces la saturación produce algunas ralentizaciones, el juego online con DC funciona bastante bien.

EL FUTURO EN PS2

Hola Yen, me llamo Josan y tengo unas cuantas preguntas que me gustaría que me respondieras.

¿Existe la posibilidad de que hagan un Omega Boost 2? Porque el primero es una pasada.

Ese juego en concreto no creo, al menos no está anunciado, pero a lo mejor se te ha pasado el impresionante Zone of the Enders, del maestro Kojima, que también es un shoot'em up con mechas la mar de espectacular.

¿Es cierto que Sony podría adelantar el lanzamiento de PlayStation 2 debido a la salida de Xbox?

Pues eso se rumorea por ahí, pero a estas alturas, cuando apenas ha salido Xbox en EE.UU., me parece una soberana cho...da ponerse a especular tan pronto, ¿no te parece?

¿Cómo queda al final la saga Shenmue? ¿Para Sega y Xbox, o también para PS2?

Shenmue II saldrá en DC y Xbox, y el resto de la saga, espérate que llamo a mi amigo Rappel a ver si él sabe algo...

¿Es cierto que no van a doblar el Final Fantasy X al español? Sería un gran fallo.

Pues sí, sería un fastidio importante, pero yo no estoy tan seguro de que no lo vayan a doblar. Estoy a la espera para ver si el mes que viene tengo la información y puedo confirmároslo...

Josan (e-mail)

¿UN SABOTAJE AL DVD DE PLAYSTATION 2?

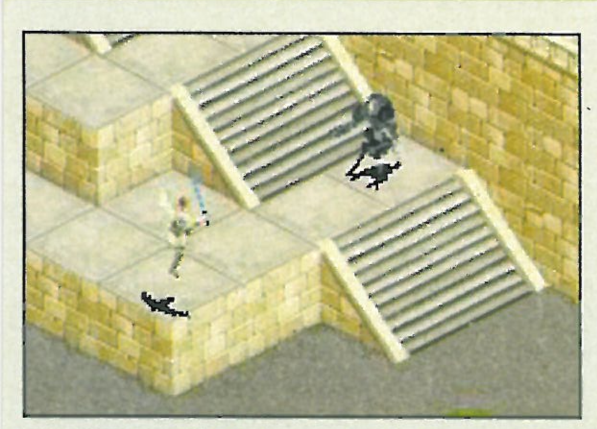
Hola Yen, ¿qué tal? Tengo solo una preguntilla para ti: ¿Es verdad que las distribuidoras de pelis en DVD están sacando películas que no se pueden ver en PS2 para que aumente la compra de reproductores DVD, y no de PlayStation 2?

Anda mi madre, ¿y qué ganarían ellas con eso? Ya me contarás, lo que quieren las distribuidoras es vender sus películas, da igual dónde las vea la gente, así que yo dudo mucho que sean tan "chulos" como para sacar DVDs que sean incompatibles aposta con ningún aparato.

e-mail anónimo

GAME BOY ADVANCE YA SIENTE LA FUERZA

Saludos Yen, soy un lector que os sigue desde que salísteis al mercado.



JEDI POWER BATTLES: La primera entrega de La Guerra de las Galaxias en Game Boy Advance es una alucinante conversión del beat'em up que salió en PlayStation.

Tengo una PlayStation 2, una Dreamcast, una Game Boy Advance y, cómo no, unas dudas que me gustaría que me resolvieras:
Dime todos los juegos de Star Wars que vayan a salir para las consolas que tengo.
Mejor dicho, léete tú el reportaje de este mes, ¡que "pa" eso se lo han currado mis compañeros!
Es posible que me acabe comprando una Game Cube, pero estaba pensando pillarme la que incorpora el DVD. ¿Va a salir en España? ¿Cuándo?
Pues vete reservando una normalita, con su asita y todo eso, porque ese aparato no lo veremos aquí más que en fotos...
¿Es verdad que van a versionar Super Mario World para GBA?
Ya te digo colega, y además va a ser una conversión para quitarse el sombrero, ¡con multijugador y todo!
¿Se sabe si van a hacer lo mismo con la trilogía de Star Wars que pudimos disfrutar en Super Nintendo?
De momento va a salir el Jedi Power Battles en portátil, que te puedo asegurar que no tendrá desperdicio.
GBA es una maravilla, salvo por lo oscuro de la pantalla. ¿Crees que el rumor ese que circula por ahí va a cristalizar en algo? ¿Va a salir en un futuro la GBA retroiluminada?
Para qué te voy a engañar, no tengo ni idea porque Nintendo no ha dicho en realidad nada "oficial" al respecto, pero siempre se pueden usar las clásicas linternas de siempre...
A ver si me contestas, que siempre me rechazas los e-mails.
Es que tío, con ese nick...

Pumpkin (e-mail)

> "Sega va a permitir que cada usuario elija su propio proveedor de Internet."

UN FAN DEL JUEGO ONLINE

Hola Yen, soy un chaval que tiene una dudillas, una Dreamcast y una conexión a Internet... Bueno, voy al grano: ¿Cuándo tendrá Internet disponible PS2?
Por lo que he oído, en el Reino Unido acaban de empezar a hacer las pruebas para las primeras partidas online de banda ancha, así que puede que no tengamos que esperar tanto tiempo después de todo...
¿Sabes cuántos años estará Telefónica dando servicio a usuarios de Dreamcast?
¡Hay noticias sobre eso! Dentro de muy poquito tiempo, Sega va a permitir que cada usuario de Dreamcast por fin elija el proveedor con quien quiere conectar a Internet, así que el tema de la conexión quedará definitivamente zanjado.
Estoy pensando en comprarme una PS2, ¿me recomendarías un juego que tenga unos gráficos estupendos, pero que no sea de deportes?
Como si tuviera algo que ver... Pues sí hijo, te recomiendo Devil May Cry, que es la "caña de España" y, a no ser que consideres que los saltos que pega Dante son un deporte, es seguro que te molará.
Ahora mismo estoy liado al Ultima Online de ordenador, ¿hay alguna posibilidad de que salga para PlayStation 2 o en otra plataforma?
Nada en el horizonte por ahora, mi general.

Cazabath (e-mail)

UNAS POCAS DUDAS TECNOLÓGICAS

Hola Yen, somos dos hermanos que tenemos una Mega Drive, una GBC, GBA, PSOne, DC y dos PlayStation 2 compradas el día que salieron a la venta. Hemos observado que con juegos como ZOE,

Opinión

LOS JUEGOS VAN MÁS ALLÁ

Cuando se habla de consolas aún hoy día da cierto reparo decir que te gustan, y esto es, en buena parte, por culpa de los medios de comunicación y por la desinformación de la gente, que siente miedo hacia lo desconocido. Sueltan frases como "las máquinas nos van a acabar devorando", y cosas por el estilo, pero eso los descalifica a ellos mismos. No hace falta defenderse de quien se ataca a sí mismo privándose de unos de los mayores placeres que existen, un nuevo arte que te transporta a un nuevo mundo en el que tú eres el protagonista... el mundo de las consolas.
Si te fijas bien, cuando lees un libro, tú mismo crees que eres el protagonista, que estás metido en la historia... pero no eres tú realmente. No eres tú el que resuelve la trama en la que se ve metido Sherlock Holmes, ni eres tú el que se mete en un "cementerio de animales", porque una cosa es saber que alguien pueda estar ahí, y otra cosa es estar realmente.
Te pueden contar mil historias de casas encantadas si quieren, pero no hay nada como dar pasos lentamente sintiendo el miedo de no saber lo que te acecha detrás de esa puerta, el miedo de ver unas cortinas moverse de repente... no es lo mismo. En un libro solo hay que esperar a que el protagonista resuelva el problema, pero en el mundo de las consolas, nadie más que tú tiene en sus manos que todo tenga un final feliz o que todo acabe mal. Un videojuego tiene esa capacidad de involucrarte a ti mismo, y no hay nadie más responsable que tú si las cosas se tuercen.
Yo quiero seguir ese camino y vivir mil historias, marcar cientos de goles, poner mi coche a tope en la carretera, sentirme parte de un grupo... porque quiero decidir mi destino, ser yo el protagonista, porque al igual que muchos, he dado el salto hacia "el otro lado", el salto al maravilloso mundo de las consolas.

Juanjo Cánovas (e-mail)



ALTAVOCES: Gracias a estos altavoces de Creative, podréis dejar sordo al vecino del quinto, mientras alucináis con el sonido Surround emulado.

Onimusha, y el Gran Turismo 3 la pantalla está desplazada un poco arriba a la izquierda, con las dos PS2 y en diferentes televisores.
¿Por qué puede ocurrir?
Hombre, yo no le daría mucha importancia a la cosa, a lo mejor es un pequeño problema con la tasa de refresco de las TV en las que lo habéis probado. ¿Eran de 50, 60, quizá 100 Hz? El caso es que, si se puede jugar con normalidad, tampoco es tan grave, digo yo.
Cambiando de tema, tenía pensado comprar los altavoces Creative Cambridge PlayWorks 2000 para PS2. ¿Vale la pena para los juegos y ver películas?
Pues yo creo que sí, porque aunque solo trae dos altavoces y el subwoofer, es capaz de emular el sonido Surround con una potencia más que aceptable. Quizá si los pones en el salón de casa se te pudiera quedar un poco cortos, pero si tienes la consola en la habitación te aseguro que fliparás con el sonido de los juegos.
Finalmente, ¿vendrán doblados al castellano Metal Gear Solid 2 y Final Fantasy X?
Pues según me han dicho en Konami, Solid Snake hablará inglés pero con subtítulos (aunque aún no es definitivo), y sigo confiando en el doblaje del juego de Square, pero hasta que no lo oiga con mis propios oídos, no me fiaré del todo. Que ya me conozco a esta gente, y no me la dan con queso.

Carlos y Enrique Segala (e-mail)

> "Según Konami, Solid Snake hablará inglés, pero tendrá subtítulos en castellano."

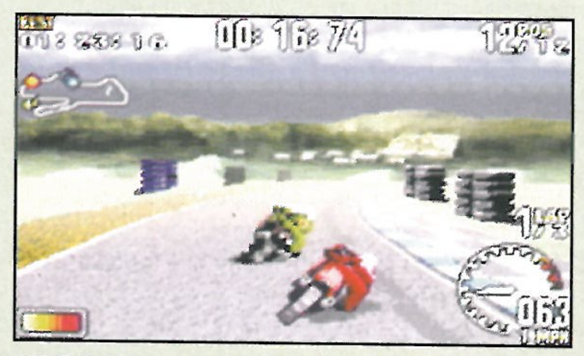
UNA "IDA DE LA OLLA"

Yen, si publicas mi carta, te diré que eres el más listo, amable, y el mejor de toda la redacción. Las preguntas que voy a hacer no le interesan a nadie, pero al menos no te pediré que me listes de mayor a menor el número de habitantes entre Guadalajara y Pekín...
¡Vaya, ahora que ya iba por la zona del Nepal!
¿Por qué Bill Gates hizo que pusieran en mi Dreamcast que era compatible con el sistema Windows?
Pues supongo que por la misma razón que en todas las demás Dreamcast, y no solo en la tuya: porque funciona con un sistema operativo basado en Windows CE.
No consigo decidir cuál es mejor, si Metal Gear Solid 2 o el "123 ¡a pitufar!"... No me pongas en el ¡Qué me dices!, que es broma...
Cómo sois, ¡ni que fuera un castigo! Y además, ahora que lo pienso, la pregunta es realmente inteligente a tope...
Me siento timado, veo para alquilar el Burnout, llego a mi casa y... ¡de miedo!, era una demo, y encima no era jugable. Lo cierto es que me han timado.
Anda que, entre el colega de la "PolyStation" (¿te acuerdas?), y ahora tú, ya no sé quién es peor... Quéjate a donde lo alquilaste.
Otra cosita más, leí que Bill Gates dice que PS2 no podría hacer ni una cabeza de un personaje de DoA3... Eso no puede ser cierto, ¿no?
Creo que es evidente que es un farol, aunque sí que es cierto que en determinados campos (número de polígonos, por ejemplo), en teoría Xbox debería ser bastante superior.
Por último, os felicito por el especial de PS2 que hicisteis.
Gracias, colega.

Víctor Manuel Fernández Almendro (Cádiz)

UN GRAN SEGUIDOR DE GAME BOY ADVANCE

Hola Yen, tengo 12 años y me llamo Carlos. Me gustaría que me contestaras a unas preguntas.
¿Qué juego de fútbol me recomiendas para GBA?
Uy qué bien, me lo pones facilillo: el ISS sin duda, porque además me trae unos recuerdos...
¿Y qué otro juego me recomiendas para GBA, Moto GP o MX 2002?
Aunque no los he jugado a fondo, el MX 2002 me ha parecido curioso por



MOTO GP: Esta conversión (con sprites) del juego de motos que ya va por su segunda parte en PS2 tiene muy buena pinta.

Opinión

SATISFECHO CON DREAMCAST

Quisiera dar las gracias a Sega por crear una consola como DC, así como a las compañías que confiaron en ella. Dreamcast, las horas de juego pasadas contigo han resultado plenamente satisfactorias, y has proporcionado a tus usuarios sensaciones impagables.
Nos maravillaste con juegos como Shenmue, demostrando hasta dónde podías llegar, el impresionante Soul Calibur, la delicia visual y jugable que era F355 Challenge, el mejor juego de tenis de la historia, y el mejor de baloncesto, la originalidad del gran Jet Set Radio, la belleza y velocidad de nuestro Sonic Adventure 2, y el impresionante Metropolis Street Racer.
Desgraciadamente, tu exitosa vida se truncó en el mejor momento, pero has demostrado que tuviste una juventud plena e intensa y, sobre todo, que fuiste pionera en el juego online y en el salto de los juegos de nueva generación. Ahora te despides a lo grande, con unos juegazos como Virtua Tennis 2, Shenmue 2, NBA 2K2, y Head Hunter, como sólo los mejores pueden hacerlo.

Francisco Javier Martín Real (Málaga)

el uso de escenarios poligonales, pero quizá sea más divertido -y bonito- el Moto GP.

¿Se sabe si va a salir toda la colección de juegos deportivos de EA Sports para GBA?

No lo creo, porque EA no está programando para GBA por el momento.

¿Hay algún juego de basket que vaya a salir en Game Boy Advance?

Así, que me venga a la cabeza ahora mismo, el NBA Jam 2002.

Carlos Egido Bolta (Valencia)

FECHAS DE LANZAMIENTO

Nas Yen, cómo va eso. Soy un poseedor muy orgulloso de una PS2, y te escribo para ver si me puedes resolver unas dudas que tengo. En el número de octubre dijisteis que The Sims iba a salir en diciembre, y luego en diciembre decís que saldrá a finales del año que viene. ¿Sale o no sale?

Sale, pero es que se ha vuelto a retrasar. ¡No es tan difícil, tío!

¿Sabes cuándo sale el juego de El Zorro para PlayStation 2?

Pues ya debería estar a la venta. ¿Sabes ya que por 1.000 pelillas más te vas a poder llevar además la peli?

El teclado y el ratón de PlayStation 2, ¿saldrán juntos? ¿Cuándo?

Sé que soy un pesado, pero he vuelto a ponerme en contacto con Sony, y la respuesta siempre es la misma: "Aún no tenemos datos al respecto."

Me quiero comprar un par de juegos y me gustaría tener uno de coches y otro de acción, teniendo en cuenta que ya tengo el Gran Turismo 3 ¿que otros juegos me recomendarías?

Pues el World Rally Championship es casi seguro que te molará bastante, y de acción... ¿para qué sigo pensando? Cómprate el Devil May Cry.

Dime si saldrán en PS2 los siguientes juegos: Quake 4, Doom 3 y Manager de Liga 2002.

Conozco la versión de PS2 del Manager, que espero que no tarde mucho en llegar, pero de los shooters no hay ninguna noticia.

La Memory Card de PS2 es muy cara, ¿existe alguna más barata y que no sea la oficial?

Sí que las hay, este mismo mes sale en la sección Plug & Play una de la marca Interact, de 8 megas (5.990 ptas.), junto a otra de 16 megas

***MANAGER DE LIGA 2002:** Ya está a la venta en otros países la versión de PlayStation 2 de este juego de Codemasters, y dentro de muy poquito la tendremos también en España.*

Opinión

CANSADO DE LOS FIFA

Parece que EA Sports no escarmentó con el chasco que se llevó con FIFA 2001. Ya se sabía que este juego era casi un clon de la anterior entrega, la de 2000, aunque pese a todo, el juego era pasable. Pero este año, la cosa ya no cuela, especialmente en PSOne. Y en PlayStation 2, aunque se han introducido bastantes mejoras, han permitido que (con justicia) Konami le haya arrebatado por fin el puesto del mejor juego de fútbol.
En PlayStation 2 se ha mejorado la jugabilidad pero, ¿y qué más? Parece que EA Sports considera que solo hay que cambiar un poco el diseño, actualizar las plantillas y las vallas publicitarias, poner uniformes de la presente temporada, y añadir unos comentarios y animaciones nuevas. Hasta tengo dudas sobre si ese segundo puesto lo merecería más el Esto Es Fútbol 2002 de Sony...
Y si hablamos de la versión para la consola gris de Sony, es para echarse a llorar (de 90 a 77 en la puntuación...), en vez de mejorar la jugabilidad, resulta que la han empeorado, al igual que los gráficos. Y seguimos con lo mismo de siempre en ambas versiones: el espectáculo del fútbol sala, y sus diez goles por partido.
En definitiva, que si juntáramos Pro Evolution con el sonido, los modos y los jugadores reales de FIFA, estaríamos ante el juego perfecto de fútbol... o casi.

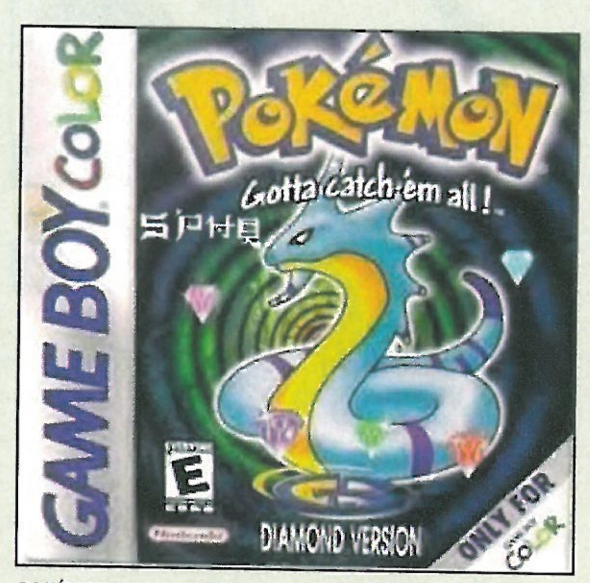
Rafael Couceiro (A Coruña)

(el doble que la oficial, por 9.900 ptas.), y que además trae 100 partidas pre-grabadas de muchos juegos de PlayStation 2.
He oído que si denuncias una compañía pirata cobras una recompensa, ¿eso es cierto? ¿dónde llamo?
A la televisión, porque si te pagan por eso serías el primero... ¡Hazlo sin interés, hombre!
El módem de PS2 saldrá cuando haya Internet pero, ¿cuándo habrá juego online en España?
Según andan las cosas, yo calculo que llegará al mercado europeo en general en el año 2003.
¿Sabes si saldrá Age of Empires 3?
Pues digo yo que sí, pero de ahí a que salga en PS2 hay un largo camino...

El Javato (e-mail)

¿NUEVOS POKÉMON?

¡Hola Yen! Soy un gran aficionado a todas las consolas, y sobre todo a PSOne, y quería hacerte unas preguntillas.
Aparte de Syphon Filter 3 y Harry Potter, ¿van a aparecer más juegos importantes para PlayStation? ¿Cuándo dejarán de fabricar juegos?
¡Ja! Lo dices como si hubiera pocos... Apunta: Tony Hawk 3, Monsters



POKÉMON DIAMOND: *Que no os engañen, porque este juego* **NO ES OFICIAL** *de Nintendo, es una versión pirata modificada.*

¡Qué me dices!

¿Cuándo saldrá "The Guethaway"? No sé si se escribe así.

Xbox me parece un poco "copiota", ya que un juego de robots en el que el protagonista se llama Shinji Mykami, eso me suena a mí Evangelion, una serie de manga que arrasó.

Hola Yen, ¿me recomiendas el "Jack and Dexter"?

Deberíais hacer una sección sobre emuladores, sobre todo de Neo Geo, es la única consola que está aguantando mucho, y lo que le queda...

Querría que me dijeseis la manera de que yo pudiera conseguir la beta del Resident Evil de Game Boy Color, a poder ser la vuestra (es que soy un aficionado al coleccionismo).

Si las llamadas del Teléfono Rojo son "caras", ¿me puedes explicar por qué no se le ven los ojitos?

Yen... ¿a cuánto está el yen?

¿Es verdad que reuniendo cuatro puntos de "Phoquitos" te regalan una PlayStation 2?

Una amiga mía es clavadita al protagonista masculino (¡!) de Final Fantasy X. ¿Crees que podría cobrar por los derechos de imagen?

¿Cómo os metéis con Game Cube por su aspecto?

Yen no pongas ninguna de mis preguntas en el "¡Qué me dices!", por favor (ni este renglón tampoco).

¿Sacarán algún día una consola con una calidad gráfica igual que la realidad? Si es así, háblame de ella.

Me gustaría saber por qué no salen aquí en España las Guías Oficiales de los juegos de la "Pley" uno y "Pley 2", como las de Silent Hill, The Bouncer, Metal Gear Solid, etc.

¿Xbox va a ser una consola muy revolucionaria... o parecida a PS2?

Inc., Delta Force, Black & White... ¿quieres más?

En agosto vi en una tienda de Benidorm el Pokémon Diamond, del que no he visto nada en vuestra revista. ¿Qué me puedes decir de él?

Que existen un par de versiones piratas, que se llaman Diamond y Jade, y que se venden como oficiales, pero que son más falsas que un billete de 17 euros. Ni las ha hecho Nintendo, ni traen Pokémon nuevos, la única diferencia está en la carátula, y son copias de la Edición Cristal. Procura que no te timen...

¿Cuándo va a bajar la GBC o la Advance?

¿Bajarlas de dónde, es que se te han subido en algún sitio?

¿Saldrá Final Fantasy IX en Platinum pronto?

Y tanto, sale este mismo mes por mil durillos...

Soy un auténtico fan de los Medal of Honor, y he oído que el próximo es solo para Xbox. ¿Cuándo saldrá en PS2?

A mediados de 2002.

¿Y los próximos Resident Evil de Capcom?

¿Pero todavía no te has enterado, colega? ¿Has estado en la Luna estos últimos meses, o qué? Comenzarán a salir dentro de muy pocos meses, pero sólo en la Game Cube de Nintendo.

Por último, he jugado a FIFA 2002, y me parece que no han acertado en el sistema de pases. ¿Qué dices tú?

Pues que estoy muy de acuerdo, aunque a mí personalmente siempre me gustó más el estilo realista del ISS (bueno, del PRO Evolution).

(e-mail anónimo)

SOBRE LA "GRAN" XBOX DE MICROSOFT

Hola Yen, soy un buen aficionado a las consolas, y en especial al rol. Tengo una N64, una Dreamcast y una GBC, y soy un futuro poseedor de una Xbox. Ahí van mis preguntas: ¿Hay alguna posibilidad de que llegue algún capítulo de la saga Final Fantasy (quizá el XII o el XIII) para Xbox?

Uf, esa es una pregunta bastante "chunga", porque todavía siguen entrando en la categoría de rumor esas supuestas intenciones, por parte de los chicos de Square, de programar para Game Cube y Xbox.

¿Estará finalmente el fabuloso Metal Gear Solid 2 para Xbox?

Los rumores apuntan a que sí, pero Konami sigue esquivando la confirmación oficial. ¡No hay manera de sacarles el "Sí" claro y conciso!

¿La tarjeta de memoria de Xbox habrá que insertarla en el mando al igual que en Nintendo 64 y Dreamcast?

Sí, tiene dos slots como los del mando de la consola de Sega. La verdad es que, salvo por el tamaño y el color, ambos mandos se parecen muchísimo...

¿Tendrá éste incorporada la función "Dual Shock", o habrá algún periférico que lo sustituya?

Pues sí, tiene una función "rumble" incorporada en el mando, aunque para mi gusto le falta un poquito de potencia.

Si el chip gráfico nVidia de Xbox es mucho más potente que el de PS2,

teléfono rojo


MANDO A DISTANCIA: Para ver los DVD, sin duda la mejor opción (por comodidad y prestaciones) es el mando oficial, pero es el más caro.

¿cómo puede ser que éste sea capaz de generar más efectos que Xbox, como decía Jez San de Malice?

Por el famoso sistema de programación en "síntesís" con el que funciona el Emotion Engine, ése con el que decían que era tan difícil programar, pero con el que se consiguen unos resultados de impresión.

¿Tiene Sega algún juego en desarrollo todavía por confirmar para la consola de Gates?

Diferentes a los que ya se sabían, no. Continúan el Crazy Taxi, HOTD 3, Gun Valkyrie, Jet Set Radio Future, Sega GT 2002, y los de deportes.

¿Es cierto que los juegos rondarán las 11.500 ptas.? Es que me parece un precio excesivo.

Pues no es seguro, pero me parece muy probable que los precios anden más o menos por ahí. Sí que es un precio muy alto, pero la diferencia tampoco es tan exagerada con respecto a lo que valen los de PS2 ahora mismo.

Juan Manuel Segovia (Murcia)

UNA DE PERIFÉRICOS

¡Hola Yen! Me llamo Antonio, tengo una PlayStation y quiero comprarme una PlayStation 2, pero tengo unas dudas que espero que me resuelvas:

Para comprarme la PS2 voy a vender mi PS pero me quedaré con el FFIX y La Leyenda del Dragón, así que quería saber si podré jugar a esos juegos con los mandos de PS2, o me tengo que quedar por fuerza con los de PS.

Tranqui, que funcionan perfectamente.

En parte, quiero una PS2 por juegos como Final Fantasy X y Metal Gear Solid 2, pero tengo miedo de que llegue Bill Gates, y a golpe de talonario se haga con los derechos, (o algo parecido) y no lleguen a España. ¿Sería esto posible o tengo que estar tranquilo?

En el caso de esos dos juegos, puedes respirar, porque llegarán seguro, aunque también es muy posible que tengas que compartir a Snake con los usuarios de Xbox.

En cuanto a tarjetas de memoria, está la de Sony, pero es carilla. ¿No hay alguna de otra marca más barata y que dé buen resultado?

Sí, las de Interact que he dicho antes están bastante bien, aunque tampoco las regalan que digamos...

En cuanto al DVD, ¿qué ventajas tiene el mando a distancia de Sony con respecto a los demás mandos? Por favor, ponme alguna de las funciones que tiene de especial.

Pues tiene un montón de controles adicionales para el sonido Dolby y DTS, varias velocidades de reproducción, más displays en pantalla que los otros... en fin, es mucho mejor, pero es más caro.

Tengo el Time Crisis para PSOne con la G-Con 45, y no sé si quedarme con la pistola, porque sé que es compatible para el Time Crisis 2, pero ¿lo es también para alguno más?

¿Aparte de con todos los juegos de disparo de PS? Pues puedes utilizarla con el Gun Survivor 2, el de los zombies.

Antonio Ayala (e-mail)

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Hola Yen, a ver si de una vez consigo que me publiques una carta...

Me llamo Sergio y tengo una PlayStation 2, de la que estoy empezando a tener algunas dudas sobre si me he vuelto a equivocar de compra (me compré una Saturn), al ver que Resident Evil se pasa a Game Cube, por sus poderes gráficos - entre otras cosas-. Dime, sinceramente, cuál es superior en gráficos, Virtua Fighter 4 o Tekken 4 (aunque no estén acabados al 100%).

Es mucho mojarse, porque aún tienen que mejorar los dos un poquito pero... yo diría que Virtua Fighter 4.

Creo que los precios de los juegos de PS2 son algo exagerados, (Nintendo 64 fue en su momento criticada porque sus juegos valían 12.000 pelas, y resulta que estos cuestan 10.900 pras.), yo pienso que deberían estar en unas 7.900 pelas. De todas formas, ¿qué juegos serán los primeros en ser reeditados a un precio más bajo?

Están el de el Pájaro Loco de los Universal Studios a 4.990 ptas. desde su lanzamiento, y Crazy Taxi, que ha bajado de precio a 6.990 ptas.

¿Se sabe ya algo del precio y la fecha del disco duro?

Se sabe que Sony sigue sin abrir la boca... ¡y en Japón van a empezar con Internet dentro de muy poquito tiempo!

Nunca he jugado a un juego de rol, ¿me puedes explicar más o menos qué es lo que hay que

La pregunta del mes

¿Para qué consolas saldrá Dead or Alive 3?

¿Saldrá al final Dead or Alive 3 para PlayStation 2, o lo hará solo para Xbox? Es que en algunas publicaciones dicen que sí, pero con retraso, y en otras dicen directamente que no...

e-mail anónimo

Pues bien, lo primero déjate de "otras publicaciones", y atiende a lo que dice Hobby Consolas, que somos los únicos de los que te puedes fiar, ¿vale? Y ahora, ten por seguro, y esto está confirmado por el propio Tomonobu Itagaki (un integrante de Tecmo), que Dead or Alive 3 va a salir únicamente en Xbox. Es más, incluso los programadores de Tecmo han declarado que Xbox es la única plataforma que existe en estos momentos -lo cual incluye también a la todopoderosa placa de recreativa Naomi 2- en la que podría salir un juego de semejante calidad técnica. Al menos, eso dicen ellos...







METAL GEAR SOLID 2: *Este juego es lo más flipante que hemos visto nunca. Cuando Snake salga de la caja y nos muestre hasta dónde llega su calidad... ¿merecerá el lengendario 100 de HC?*

hacer? Es que los veo un poco complicados, por lo de las magias y todo eso.

Y la verdad es que hasta cierto punto lo son, por eso es bueno empezar por los más sencillos (los Final Fantasy suelen serlo), y cuando te acostumbras, ir a por los más "chungos". El juego suele consistir en tomar el papel de protagonista, y después ir avanzando tranquilamente por el argumento mientras el personaje lucha, crece, conoce mucha gente y aprende movimientos, magias... y todo eso.

Sergio (e-mail)

EL PRECIADO 100 DE HOBBY CONSOLAS

Hola, soy un joven de 15 años al que le apasionan las consolas. Tengo una PlayStation, una Dreamcast y pronto una PS2, y también un montón de dudas que espero que me respondas, querido Yen que todo lo sabe.

En el número 122 de la revista dijisteis que Shenmue II iba a ser sólo para Xbox y Dreamcast, y en la preview que iba a salir también en PlayStation 2. ¿Me lo puedes aclarar?

Pues sí, el juego va a salir en Dreamcast y Xbox. ¿Está lo bastante claro, o lo vuelvo a repetir?

¿Saldrá Tennis 2K2 en PlayStation 2?

Creo que Sega no tiene intención de hacerlo por ahora, lo cual es una pena, dicho sea de paso. Los únicos juegos de Sega Sports que llegarán a PS2 serán, en principio, los de baloncesto y hockey sobre hielo.

¿Hay alguna posibilidad de que Resident Evil 4 salga en PlayStation 2 si Game Cube no vende tanto como se espera, o el contrato de Capcom con Nintendo es firme e irrompible?

Hombre, supongo que el papel será de buena calidad y no se romperá a menos que le caiga encima una taza de café... Aunque ya sabes que el dinero puede con todo, pero a día de hoy la cosa es bastante firme.

¿Le pondréis el esperado 100 de nota a Metal Gear Solid 2?

Eso pregúntaselo al redactor que lo juegue, pero oye, si lo tuviera que puntuar yo, creo que estaría por la labor...

Ya están saliendo los juegos de PlayStation 2 en DVD y su precio aún no ha subido. ¿Lo hará con la llegada de los próximos lanzamientos?

No, no lo creo.

Ibra (e-mail)

¿UN CONOCIDO DEL "DIRE" DE LA REVISTA?

Hola Yen, soy un admirador de tu trabajo que os lee desde el número 5, tengo una PlayStation 2 y una Dreamcast, y quiero que me resuelvas algunas dudas. Para empezar, te cuento que mi juego favorito es Final Fantasy VII por el gran cambio que dio a la saga, y más tarde se convirtió en un ejemplo para todo juego de rol, por eso quería saber si también Final Fantasy X supondrá un cambio tan significativo.

Hombre, supondrá un enorme salto en cuanto a la calidad técnica (por los escenarios poligonales, sobre todo), pero en cuanto a concepto de juego no va a haber ese mismo tipo de "revolución" de la que me hablas.

¿Habrá alguna saga de rol que pueda competir con Final Fantasy X?

Saga... hombre, de toda la vida su competidor más grande en el género han sido los episodios de Dragon Quest, pero claro, eso en Japón, así que es difícil saber si alguna otra saga conseguirá hacerle frente en su mismo terreno.

¿Se sabe si Square programará algún Final Fantasy para alguna otra consola, como Game Boy Advance o Xbox?

Por más que consulto mis "fuentes"... esa sigue siendo la pregunta del millón. ¡La gente de Square se está haciendo de rogar!

He visto el ISS de GBA, y no está nada mal, pero como los ISS Pro no hay ninguno. ¿Crees que GBA tiene suficiente capacidad como para que haya un ISS Pro? ¿Poligonal?

¿Poligonal? Quizá algún día lo consigan, pero si lo que me preguntas es si alcanzará la misma calidad que la que tienen los últimos a los que has jugado en PSOne, creo que eso sería demasiado pedir, ¿no crees?

Por cierto, dile a Manuel del Campo que soy el amigo de Luis "El Pecho" de Chipiona, que lo conoció en el Bodegón.

Mira, aquí te lo paso:

- M. del Campo: ¡Qué pasa Chipioneros! ¿Cómo va esa PS2? ¿Le estáis dando caña? Saludos a todos y espero veros muy pronto por allí.

Luismi

UN USUARIO DE PS2 MUY "TECH"

Hola Yen, necesito que me respondas rápido a esta carta.

¿Qué clase de problemas tiene Metal Gear Solid con PlayStation 2? Es que, dependiendo de lo que me contestes, decidiré si me lo pido para Reyes o no.

El Metal Gear Solid original no tiene ningún problema. El único del que he oído algo raro es el VR Missions, que por lo visto no permitía grabar el juego después de acabárselo. ¡Qué faena!

He leído que Metal Gear Solid vale ahora 2.990 ptas., pero en la web de Centro Mail pone Metal Gear Solid "Band". ¿Eso qué es?

Nada, el Metal Gear de siempre, pero en edición "barata". Supongo que será un pequeño "truco del almendruco" para llamar la atención.

Pienso comprar el Kit de Linux del que hablasteis, que viene con el ratón, teclado, el disco duro, una tarjeta ethernet y el software necesario para programar. Pero he leído que la tarjeta ethernet tiene un puerto para la línea de teléfono. Si es cierto, ¿entonces podré conectar el cable a la línea ADSL y navegar con ella? ¿Se podrá jugar online a Final Fantasy XI con la tarjeta ethernet en vez del módem de PlayOnline?

Sobre todo este tema aún no hay nada confirmado, porque ni siquiera lo saben seguro en Japón, pero en cuanto tenga más información os lo diré.

"Gaseosid" Snake (e-mail)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.




HOBBY
SHOPPING
SI TIENES UNA TIENDA DE
VIDEOJUEGOS,
Y QUIERES ANUNCIARTE
EN ESTE ESPACIO,
SOLICITA INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO:
902 11 13 15


DiScovi


DIGITAL
Videojuegos
Dreams
ESPECIALISTAS EN JUEGOS Y ACCESORIOS DE IMPORTACION
VENTA Y ALQUILER DE ULTIMAS NOVEDADES
COMPRA - VENTA Y CAMBIO EN JUEGOS DE 2ª MANO


en gi ne*
Engine Tecnology


PS2
PlayStation 2
PlayStation
PS one
Dreamcast
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
NINTENDO 64
PC CD


mundo asia


SONY PS / PS2:




IVA INCLUIDO


canadian games







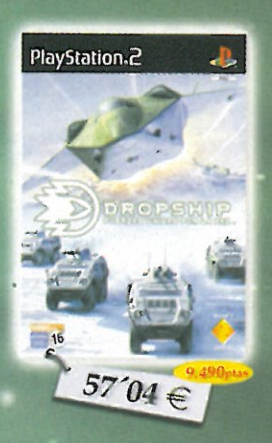
INFINITY GAMES
VIDEOJUEGOS & ACCESORIOS
Importacion (JAP / USA)
Servicio Tecnico PSX-DC
ENVIOS 24 H
¡¡¡ SIN GURAS !!!
Especialistas en FIGURAS
C/ Bejar nº 7 (Local)
<M>: Diego de Leon
Horario : 11 H-14 H // 17:30 - 21 H
91 355 06 65



49.900ptas
299´91 €



PlayStation.2
Dark Alliance
9.490ptas
57´04 €



PlayStation.2
DROPSHIP
9.490ptas
57´04 €



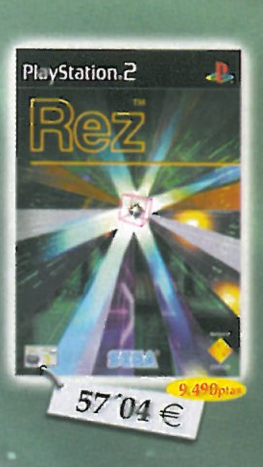
PlayStation.2
ECCO THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE
SEGA
9.490ptas
57´04 €



PlayStation.2
Disney PIXAR
MONSTERS, INC.
Scare Island
9.490ptas
57´04 €



PlayStation.2
HEADHUNTER
SEGA
9.490ptas
57´04 €



PlayStation.2
Rez
SEGA
9.490ptas
57´04 €



PlayStation.2
SOUL REAVER 2
9.490ptas
57´04 €




XBOX



Dreamcast



PC
CD-ROM



NINTENDO 64



GAME BOY COLOR



GAME BOY ADVANCE



PS one
19.900ptas
119´60 €



VAGRANT STORY
PlayStation
4.990ptas
29´99 €




PlayStation
4.490ptas
26´99 €



Parasite Eve II
PlayStation
4.990ptas
29´99 €



ups





DIVER tienda



Unete al CLUB DABLO



especialistas en video juegos

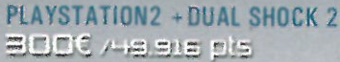
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

PlayStation 2



PLAYSTATION2 + DUAL SHOCK 2
300€ /49.916 pts












Accesorio	Precio
DUAL SHOCK 2	30€ 4.992 pts
MEMORY 8Mb PS2	39€ 6.489 pts
STAD VERT/ HORIZ	15€ 2.496 pts
MULTITAP PS2	45€ 7.497 pts
MANDO DVD SONY	30€ 4.992 pts
MANDO DVD PELICAN	27€ 4.492 pts
MANDO DVD GAMESH	15€ 2.496 pts
VOLANTE McLAREN	72€ 11.980 pts
VOLANTE SPEEDSTER 2	75€ 12.479 pts
PISTOLA P99K	42€ 6.998 pts
PISTOLA G-CON2	consultar
SOUND STATION 2	90€ 14.975 pts
ADAPTADOR RFU	23€ 3.827 pts
i-LINK CABLE	23€ 3.827 pts

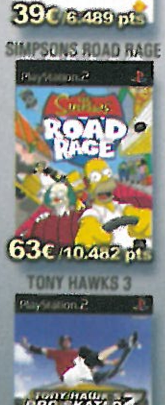


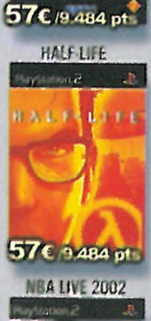
















Juego	Precio
ACE COMBAT 4	57€ /9.484 pts.
007 AGENT UNDER FIRE	63€ /10.482 pts
AIRBLADE	57€ /9.484 pts
ATLANTIS III	57€ /9.484 pts
BLADURS GATE	57€ /9.484 pts
BURNOUT	57€ /9.484 pts
CAPCOM VS SNK 2	63€ /10.482 pts
DEVIL MAY CRY +CAMISETA	63€ /10.482 pts.
DROPSHIP	57€ /9.484 pts.
CRASH BANDICOOT	57€ /9.484 pts
CRAZY TAXI	39€ /6.489 pts
DEAD OR ALIVE 2	39€ /6.489 pts
DRIVEN	57€ /9.484 pts
DUNE	57€ /9.484 pts
ECCO THE DOLPHIN	57€ /9.484 pts
JAK & DAXTER	57€ /9.484 pts.
MAX PAYNE	63€ /10.482 pts.
FIFA FOOTBALL 2002	63€ /10.482 pts
GIANTS	57€ /9.484 pts
GODAI	57€ /9.484 pts
GRAN TURISMO 3	57€ /9.484 pts
GTA III	63€ /10.482 pts
HALF LIFE	57€ /9.484 pts
METAL GEAR SOLID 2 22 DE FEBRERO	CONSULTAR
PRO EVOLUTION SOCCER	60€ /9.983 pts.
HEADHUNTER	57€ /9.484 pts
JEREMY McGRATH 2002	57€ /9.484 pts
KLONOA 2	57€ /9.484 pts
MONSTERS INC.	57€ /9.484 pts
MOTO GP	39€ /6.489 pts
NBA LIVE 2002	63€ /10.482 pts
SILENT HILL 2 EDICION ESPECIAL	66€ /10.981 pts.
WIPEOUT FUSION	57€ /9.484 pts.
EL PAJARO LOCO	30€ /4.992 pts
RAYMAN M	60€ /9.983 pts
REZ	57€ /9.484 pts
SILENT SCOPE 2	60€ /9.983 pts
SIMPSONS ROAD RAGE	63€ /10.482 pts
SOUL REAVER 2	63€ /10.482 pts
WORLD RALLY CHAMP.	57€ /9.484 pts.
SSX TRICKY	63€ /10.482 pts
STATE OF EMERGENCY	CONSULTAR
TEKKEN TAG TOURN	39€ /6.489 pts
TIME CRISIS II	57€ /9.484 pts
TONY HAWKS 3	63€ /10.482 pts
TWISTED METAL BLACK	57€ /9.484 pts

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
☏ 967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES



001_AZUL TRANSPARENTE · 002_ROSA TRANSPARENTE · 003_MORADA · 004_BLANCA

DISPONIBLE EN 4 COLORES

GAMEBOY ADVANCE
125€ /20.965 pts

GAME BOY ADVANCE™

Accesorio	Precio
LINK CABLE NINTENDO	13,1€ 2.180 pts
BATERIA + ADAPTADOR	18€ 2.995 pts
FACE MASK x2	7,1€ 1.181 pts
GLOW GUARD GBA	18€ 2.995 pts
FACE MASK JOYSTICK x2	9€ 1.497 pts
LUZ Y LUPA GBA	12€ 1.997 pts
FUNDA Y PROTECTOR	12€ 1.997 pts
LINK CABLE UPXUS x4	15€ 2.496 pts
ADVANCE LIGHT GBA	27€ 4.492 pts
ADVANCE POWER GBA	39€ 6.489 pts







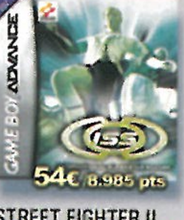

Juego	Precio
ADVANCE WARS	42€ /6.998 pts
ASTERIX & OBELIX	50€ /8.319 pts
ATLANTIS	57€ /9.484 pts
BATMAN VENGUE.	51€ /8.486 pts
BREATH OF FIRE	51€ /8.486 pts
CASPER	39€ /6.489 pts
CHUCHU ROCKET	55€ /9.159 pts
CRAZY CHASE	57€ /9.484 pts
DAVE MIRRA 2	48€ /7.987 pts
DEXTER LABORATORY	51€ /8.486 pts
PATO DONALD	51€ /8.486 pts
DOOM	57€ /9.484 pts
FINAL FIGHT ONE	51€ /8.486 pts
FORTRESS	60€ /9.983 pts
FROGGER ADVENT.	54€ /8.985 pts
GOLDEN SUN	CONSULTAR
GRADIUS ADVANCE	54€ /8.985 pts
HARRY POTTER	51€ /8.486 pts
INSPECTOR GADGET	57€ /9.484 pts
ISS ADVANCE	54€ /8.985 pts
KLONOA	CONSULTAR
LUCKY LUKE WANTED	51€ /8.486 pts
MAD TRIX	54€ /8.985 pts
MARIO KART	42€ /6.998 pts
MEGAMAN	51€ /8.486 pts
NBA JAM 2002	47€ /7.820 pts
SPYRO SEASON ICE	51€ /8.486 pts
STREET FIGHTER II	51€ /8.486 pts
SUPER DODGE BALL	51€ /8.486 pts
TETRIS WORLDS	60€ /9.983 pts
TOTAL SOCCER 2002	51€ /8.486 pts
WARIO LAND 4	42€ /6.998 pts



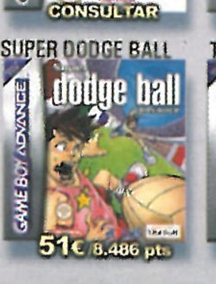



















TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

GAME BOY COLOR

Nintendo

Juego	Precio
ATLANTIS	39€ /6.490 pts
FISH FILES	33€ /5.491 pts
HARRY POTTER	39€ /6.490 pts
HORMIGA Z	33€ /5.491 pts
SUPER NENAS	39€ /6.490 pts
POKEMON CRISTAL	42€ /6.988 pts
RESIDENT EVIL GAIDEN	33€ /5.491 pts
SESAMO SPORTS	39€ /6.490 pts
SNOOPY TENNIS	33€ /5.491 pts
TINY TOONS	33€ /5.491 pts
TOMB RAIDER CURSE	36€ /5.990 pts
TONY HAWK 3	36€ /5.990 pts
ZELDA AGES	36€ /5.990 pts
ZELDA SEASONS	36€ /5.990 pts

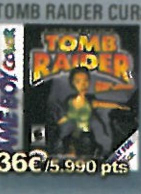






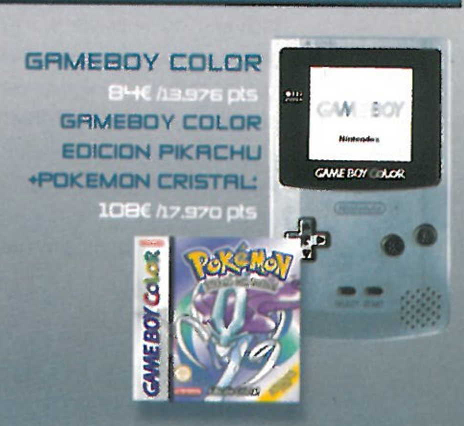








GAMEBOY COLOR
84€ /13.976 pts
GAMEBOY COLOR EDICION PIKACHU +POKEMON CRISTAL:
108€ /17.970 pts



SI ESTÁS INTERESADO EN MONTAR TU PROPIO ESTABLECIMIENTO GameSHOP INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

Y el mes que viene...

ESPECIAL JUEGOS DE XBOX

Te lo contamos todo sobre los títulos que llegarán con la consola

Nuestra sección de preestrenos se viste de gala para presentaros los primeros juegos que llegarán a nuestro país para la súper-consola de Microsoft. Halo, Amped, Dead or Alive 3, Munch's Oddysee, Fuzion Frenzy, Rally Sports Challenge, Project Gotham... ¡Prepárate para el gran desembarco de Xbox el 14 de marzo en España!







¡¡ACCIÓN A RAUDALES!!

Oleada de juegos salvajes para PS2

Después de que juegos tan alucinantes como Max Payne, Blood Omen 2, Maximo o el esperadísimo Commandos 2 pasen por tu PlayStation 2 nada volverá a ser como antes. Así que, para que sepas lo que se te avecina y puedas afrontar semejante descarga de adrenalina, no te pierdas lo que te estamos preparando...

SIENTE A LO GRANDE EL TERROR DE CAPCOM

Tenemos la nuevas imágenes de la película de Resident Evil

¿Queréis ver a Mila Jovovic hecha toda una "mata-zombies"? ¿Ver antes que nadie lo que os espera en la gran pantalla cuando se estrene la película de Resident Evil?Pues preparáos para pasar auténtico miedo con las nuevas imágenes: muertos vivientes, chicas guapas y acción, en nuestro próximo número.





Y además...

- METAL GEAR SOLID 2
- WIPEOUT FUSION
- NO ONE LIVES FOREVER
- MONSTERS INC.
- MOTO GP 2
- HEAD HUNTER PS2
- DROPSHIP
- SHADOWMAN 2



Director Editorial Revistas de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Ricardo del Olmo.

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marin, E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª. 48990 Algorta, (Vizcaya). Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla) Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 3/2002

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti. S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y CONSIGUE TU REGALO

MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



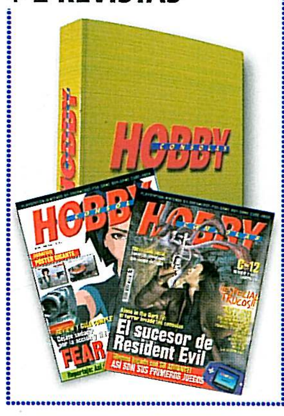
Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.).
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

CONTROLLER PACK N64



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64. Un regalo de más de 18,00€ (más de 3.000 Ptas.).
Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano. Un regalo de más de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.).

¡10 x 12!

¡Paga 10 números y recibe 12!

Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números 10 x 2,75€ = 27,50€ (4.576 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 5,50€ (915 Ptas.).

TORRE DVD's



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2. Un regalo de más de 21,00€ (más de 3.500 Ptas.).
Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's. Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono: 906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



Fax: 902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-mail: suscripcion@hobbypress.com



Correo: Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

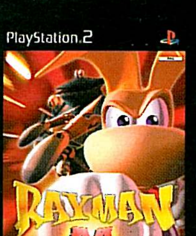
- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

NO PONGAS TRAMPAS

A LOS ANIMALES

Mejor, pónselas a tus amigos

PlayStation.2

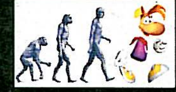


Harás lo que sea para ganar

Rayman M: Multijugador – Carreras y Lucha – 30 Niveles
8 Personajes – 16 Skins – 11 Armas – Circuitos Interactivos – Niveles Bonus.

www.raymanm.com





PlayStation.2